

**PENGARUH FILM HOROR INSIDIOUS *CHAPTER 3* TERHADAP  
SIKAP POSITIF DAN NEGATIF REMAJA DALAM KEHIDUPAN  
SEHARI-HARI**

**(Studi pada Siswa/i SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**Dian Erthasari Idris**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

### **PENGARUH FILM HOROR INSIDIOUS *CHAPTER 3* TERHADAP SIKAP POSITIF DAN NEGATIF REMAJA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (Studi pada Siswa/i SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)**

Oleh  
Dian Erthasari Idris

Film horor merupakan film yang dirancang untuk menerbitkan rasa takut, teror dan jijik dari para penontonnya. Film horor yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah film *Insidious Chapter 3*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap perubahan sikap positif dan negatif remaja dalam kehidupan sehari-hari. Ada tidaknya perubahan sikap positif dan negatif pada remaja dalam kehidupan sehari-hari dapat ditandai dengan beberapa hal seperti, (1) remaja yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan percaya hal-hal gaib setelah menonton film horor, (2) timbulnya keberanian dan rasa senang/puas setelah menonton film horor dan, (3) timbulnya rasa takut yang berlebih sehingga tidak berani melakukan kegiatan sendirian di malam hari.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap perubahan sikap positif dan sikap negatif pada remaja. Tipe penelitian ini adalah eksplanatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 90 siswa/i. Sementara itu, metode yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana dan uji hipotesis menggunakan uji t.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (a)  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari, (b) hasil regresi linier menunjukkan bahwa film horor *Insidious Chapter 3* memiliki pengaruh sebesar 17% terhadap perubahan sikap positif dan negatif pada remaja dalam kehidupan sehari-hari dan, (c) nilai korelasi pengaruh film horor terhadap sikap positif dan negatif remaja adalah -0,41 yang berarti pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* tidak signifikan.

Kata kunci : film horor, sikap, remaja

## **ABSTRACT**

### ***The Influence of Horror Movie Insidious Chapter 3 Towards The Attitude of Positive And Negative of Adolescents in The Daily Life (Study on Senior High School Students at Al-Kautsar in Bandar Lampung)***

by  
Dian Erthasari Idris

*Horror movie is a movie that made to make the audience feel fear, terror and disgust. The focus of horror movie in this research was Insidious Chapter 3. The purpose of this research was to find out how much the influence of horror movie Insidious Chapter 3 towards the attitude of positive and negative of adolescents in the daily life. Whether there were any of changes towards the attitude of positive and negative of adolescents in the daily life can be marked by several things such as (1) at the first, adolescents who don't know being know and believe on supernatural after watching horror movie, (2) arising courage and pleasure or satisfied after watching horror movie and, (3) arising excessive fear so that was afraid to do own activities at night.*

*The purpose of this research was to find out is there any influence of horror movie Insidious Chapter 3 towards the attitude of positive and negative adolescent in daily life. Type of this research was explanation with quantitative approximation method. Technic sampling in this research was simple random sampling with the total sample as many as 90 respondents. Beside that, the method that used in this research was survey by using questionnaire. Technic of data analyse in this research was simple linier regresion test with used t-test.*

*The result of this research was shown that: (a) rejected  $H_0$  and accepted  $H_1$  that meant Insidious Chapter 3 had influence the attitude of positive and negative towards senior high school students at Al-Kautsar in the daily life, (b) the result of linier regresion indicated that Insidious Chapter 3 had influence as much as 17% to changes the attitude of positive and negative towards senior high school students at Al-Kautsar in the daily life and, (c) the correlation value of the influence horror movie Insidious Chapter 3 towards the attitude of positive and negative of adolescents was -0,41 which is insignificant.*

*Keywords: horror movie, attitude, adolescents*

**PENGARUH FILM HOROR INSIDIOUS *CHAPTER 3* TERHADAP  
SIKAP POSITIF DAN NEGATIF REMAJA DALAM KEHIDUPAN  
SEHARI-HARI**

**(Studi pada Siswa/i SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)**

**Oleh**

**Dian Erthasari Idris**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi

**PENGARUH FILM HOROR INSIDIOUS CHAPTER 3  
TERHADAP SIKAP POSITIF DAN NEGATIF REMAJA  
DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (Studi pada Siswa/I  
SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)**

Nama Mahasiswa

**Dian Erhasari Idris**

Nomor Pokok Mahasiswa : 11116031031

Jurusan

**Ilmu Komunikasi**

Fakultas

**Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si**  
NIP 19600112 198703 1 004

**2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

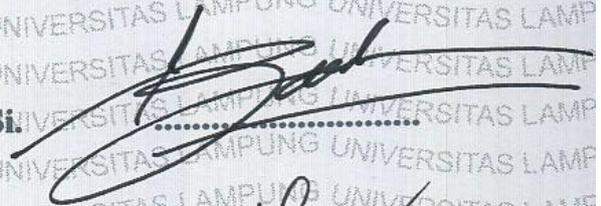
**Dhanik S, S.Sos., MComn&MediaSt.**  
NIP 197990422 200012 2 001

**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua**

**: Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si.**



**Penguji Utama : Prof. Dr. Karomani, M.Si.**



2. **Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Drs. H. Agns Hadiawan, M.Si.**

**NIP. 19580109-198603 1 002**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 April 2016**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Dian Erthasari Idris  
NPM : 1116031031  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat Rumah : Jln. Sakura blok D no. 30 Perumahan Bataranila, Hajimena  
No. HP/Telp.Rumah : 0813-7762-1229

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Film Horor Insidious Chapter 3 Terhadap Sikap Positif Dan Negatif Remaja Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Studi Pada Siswa/I SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)”** adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 17 April 2016

Yang membuat pernyataan,



**Dian Erthasari Idris**  
**NPM. 1116031031**

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama lengkap penulis Dian Erthasari Idris. Lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 24 Juli 1993 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak M. Idris (alm.) dan Ibu Eliyana.

Pendidikan formal yang pernah penulis tempuh adalah Taman Kanak-Kanak Unit Dharma Wanita UNILA pada tahun 1999, Sekolah Dasar (SD) Al-Kautsar yang diselesaikan pada tahun 2005, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Kautsar pada tahun 2008, Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Kautsar yang diselesaikan pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis diterima sebagai mahasiswi Ilmu Komunikasi melalui jalur SNPTN (Seleksi Nasional Perguruan Tinggi Negeri) Undangan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Selama menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi, penulis aktif di HMJ Ilmu Komunikasi sebagai anggota bidang *Public Relation*. Penulis juga mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa yakni Republica. Penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) pada Januari 2014 di Desa Rejomulyo Kecamatan Pasir Sakti, Kabupaten Lampung Timur. Kemudian pada bulan Juli sampai Agustus 2014 penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Badan Pusat Statistika (BPS) Provinsi Lampung.

## Moto

*"Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.  
Kemudahan.  
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan."  
(QS. Al-Insyirah: 5-6)*

*"You never know how strong you are, until being strong  
is your only choice."  
(Bob Marley)*

*"Dan janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula)  
bersepedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika  
kamu orang beriman."  
(QS. Ali 'Imran: 139)*

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap hati kupersembahkan karyaku ini kepada

I

### Allah SWT

Atas rahmat, karunia, kesehatan, kekuatan, petunjuk, perlindungan dan ridho-Nya yang selalu diberikan kepada ku sampai saat ini.

---

II

### Bapak M. Idris (alm.) dan Ibu Eliyana

Malaikat nyata yang dikirimkan oleh Allah untuk menjaga dan membesarkan ku. Terima kasih untuk semua rapalan do'a, atas *ridho'* nya, kasih sayang, pengorbanan, dan kesabarannya. Karya ini sebagai tanda baktiku dan salah satu cara untuk membuat kalian berdua bahagia.

---

III

### Pebriani Dwi Susrini dan M. Arif Rahmanda

Terima kasih adik-adikku tersayang atas do'a, motivasi, dukungan, candaan dan tangisan yang telah kita lewati bersama.

---

IV

### Sahabat dan Teman-Teman

Terima kasih untuk para sahabat yang telah mengisi hari-hari ku dengan kata-kata penyemangat yang akhirnya memotivasi ku untuk terus selalu semangat dan tidak mudah putus asa atas segalanya.

Terima kasih untuk teman-teman yang turut mengisi hari-hari ku dengan berbagi cerita bersama dan terus saling menyemangati.

Serta tak lupa kupersembahkan kepada Almamaterku tercinta, semoga kelak berguna dikemudian hari.

---

## SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Film Horor *Insidious Chapter 3* Terhadap Sikap Positif dan Negatif Remaja (Studi pada Siswa/i SMA Al-Kautsar Bandar Lampung)”**. Shalawat serta salam selalu disanjungkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang kita nantikan *syafa’at*-Nya di yaumul akhir kelak.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan, namun dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Ibuku tercinta, Eliyana, sesosok malaikat nyata yang ada di dunia dan aku bersyukur telah memiliki malaikat seperti dirimu. Terima kasih atas semua do’a, restu, dukungan dan semangat yang selalu diberikan. Semoga Allah SWT selalu memberikan mami kesehatan, kesabaran dan selalu dilindungi oleh rakhmat-Nya. Untuk ayahku, M. Idris (alm.), sesosok malaikat yang telah kembali berpulang kepada pemilik yang sesungguhnya. Terima kasih telah menjaga dan membesarkan ku sampai saat itu. Do’a ku tidak akan

pernah putus untuk dirimu walau engkau berada jauh disana. Skripsi ini aku persembahkan untuk dirimu.

2. Kedua adikku, Pebriani Dwi Susrini dan M. Arif Rahmanda. Terima kasih sudah memberikan semangat dan motivasi kepadaku. Untuk kalian, jadilah kebanggaan untuk keluarga dan mari kita bersama-sama membahagiakan mami, malaikat satu-satunya yang masih kita miliki. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan melindungi kalian dalam rakhmat-Nya.
3. Drs. Agus Hadiawan, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Dhanik S. S.Sos., MComn&MediaSt., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si., selaku Pembimbing Akademik serta Dosen Pembimbing, terima kasih telah meluangkan waktunya selama ini untuk membimbing saya dengan memberikan saran, nasihat dan kritikan yang membangun sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Dosen Pembahas, terima kasih atas bimbingan, saran dan kritiknya untuk proses penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh jajaran dosen FISIP Universitas Lampung terutama pada Jurusan Ilmu Komunikasi antara lain, Pak Sarwoko, Pak Firman, Pak Agung, Pak Andy Chorry, Pak Rudi, Pak Cahyono, Pak Riza, Ibu Ida, Ibu Nina, Ibu Tina, Ibu Nanda, Ibu Ana, Ibu Andi Windah, Ibu Wulan, Ibu Bangun, dan

Ibu Hestin yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis kelak dalam menghadapi dunia kerja.

8. Teman-teman terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan, do'a dan semangat antara lain Fitri, Vita, Vio, Yeti, Dindin, Anggi, Venta, Devi, Wiwin, Marlia, Nita Puspa, Linda, Bakti, Panggih, Rinda, dan Yuki. Terima kasih atas motivasi, kesabaran, masukan-masukan yang positif untuk penulis selama ini.
9. Teman-teman Komsebelas dan teman-teman KKN Desa Rejomulyo, Kecamatan Pasir Sakti.
10. Seluruh staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya Ilmu Komunikasi terimakasih atas arahan dan bantuannya selama ini.

Seluruh pihak-pihak lain yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT membalas seluruh ketulusan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan semoga skripsi saya ini bermanfaat.

Bandar Lampung, April 2016  
Penulis,

**Dian Erthasari Idris**

## DAFTAR ISI

### Halaman

**DAFTAR ISI**  
**DAFTAR TABEL**  
**DAFTAR GAMBAR**  
**DAFTAR BAGAN**

**BAB I            PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	11
1.3. Tujuan Penelitian .....	11
1.4. Kegunaan Penelitian.....	12

**BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Penelitian Terdahulu .....	13
2.2. Tinjauan Komunikasi Massa.....	15
2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa.....	15
2.2.2. Unsur Komunikasi Massa .....	16
2.2.3. Karakteristik Komunikasi Massa .....	17
2.2.4. Fungsi Komunikasi Massa .....	18
2.2.5. Efek Kehadiran Komunikasi Massa.....	20
2.3. Tinjauan Pengaruh .....	21
2.4. Tinjauan Film .....	21
2.4.1. Fungsi Film .....	22
2.4.2. Film Horor.....	23
2.5. Tinjauan Sikap .....	26
2.5.1. Hakikat Sikap.....	26
2.5.2. Komponen Sikap.....	27
2.6. Tinjauan Remaja .....	27
2.7. Landasan Teori.....	28
2.8. Kerangka Pemikiran.....	31
2.9. Hipotesis Penelitian.....	33

<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	3.1. Tipe Penelitian .....	34
	3.2. Metode Penelitian.....	34
	3.3. Variabel Penelitian.....	35
	3.4. Definisi Konseptual.....	35
	3.5. Definisi Operasional.....	36
	3.6. Populasi .....	39
	3.7. Sampel dan Teknik Sampling .....	39
	3.8. Jenis Data .....	40
	3.9. Teknik Pengumpulan Data.....	41
	3.10. Teknik Pengolahan Data .....	42
	3.11. Teknik Pemberian Skor.....	43
	3.12. Teknik Pengujian Instrumen .....	43
	3.13. Teknik Analisa Data.....	45
	3.14. Pengujian Hipotesis.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>GAMBARAN UMUM</b>	
	4.1. Gambaran Umum SMA Al-Kautsar.....	46
	4.1.1. Sejarah Singkat SMA Al-Kautsar .....	46
	4.1.2. Situasi dan Kondisi Sekolah .....	50
	4.1.3. Pembagian Jenis Kelamin .....	50
	4.1.4. Situasi Pengelolaan Kelas .....	50
	4.1.5. Pembagian Kelas di SMA Al-Kautsar .....	51
	4.1.6. Struktur Organisasi Sekolah .....	51
	4.2. Sinopsis Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	52
	4.2.1. Data Produksi Film <i>Insidious: Chapter 3</i> .....	53
	4.2.2. Tokoh Pemain Film <i>Insidious: Chapter 3</i> .....	54
<b>BAB V</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
	5.1. Hasil Penelitian .....	60
	5.1.1. Karakteristik Responden.....	60
	5.1.2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	67
	5.1.3. Film <i>Insidious: Chapter 3</i> (Variabel X).....	70
	5.1.4. Sikap Remaja (Variabel Y).....	80
	5.1.5. Analisis Data Berdasarkan Variabel .....	94
	5.2. Pembahasan .....	103
<b>BAB VI</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
	6.1. Kesimpulan.....	108
	6.2. Saran .....	109

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Pengelempokkan Film Berdasarkan Genre .....	3
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu.....	14
3.1. Definisi Operasional Penelitian.....	38
3.2. Jumlah Populasi .....	39
4.1. Pembagian Jenis Kelamin .....	50
5.1. Identitas Responden .....	61
5.1.1. Identitas Responden Penelitian Berdasarkan Kelas .....	61
5.1.2. Identitas Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin .....	61
5.1.3. Identitas Responden Penelitian Berdasarkan Usia.....	62
5.1.4. Identitas Responden Penelitian Berdasarkan Tempat Tinggal .....	62
5.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah Tidaknya Menonton Film Horor .....	62
5.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah Tidaknya Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	63
5.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Media Akses Film Horor .....	64
5.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menonton Film Horor .....	65
5.6. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	66
5.7. Karakteristik Responden Berdasarkan Keseriusan Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	66
5.8. Uji Validitas Variabel Film Horor <i>Insidious Chapter 3</i> .....	68
5.9. Uji Validitas Variabel Sikap Remaja .....	68
5.10. Kategori Derajat Hubungan (r) .....	69
5.11. Uji Reliabilitas .....	69
5.12. Respon Pertanyaan Pemahaman Alur Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	70
5.13. Respon Pertanyaan Nama Tokoh Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	71
5.14. Respon Pernyataan Responden Mengenai Tampilan Tokoh Hantu Film <i>Insidious Chapter 3</i> Menyeramkan .....	72
5.15. Respon Pertanyaan Responden Terhadap Efek Suara Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	73
5.16. Respon Pernyataan Responden Dengan Persetujuan Bahwa Efek Suara Film <i>Insidious Chapter 3</i> Membuat Kaget .....	74

5.17. Respon Responden Terhadap Pertanyaan Tata Pencahayaan Film <i>Insidious Chapter 3</i> Menakutkan dan Menegangkan .....	75
5.18. Respon Pernyataan Responden Terhadap Pemahaman Latar Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	76
5.19. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan bahwa Latar (Suasana dan Tempat) Film <i>Insidious Chapter 3</i> Menakutkan .....	77
5.20. Respon Pertanyaan Responden Mengenai Fokus Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	78
5.21. Respon Pertanyaan Responden Mengenai Saat Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> Responden Melakukan Aktifitas Lain .....	79
5.22. Respon Pernyataan Responden Mengenai Rasa Keberanian Timbul Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	80
5.23. Respon Pernyataan Responden Terhadap Berani Tidur Sendirian Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	81
5.24. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan Bahwa Berani Keluar Malam Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	82
5.25. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan Bahwa Berani ke Toilet Sendirian Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	83
5.26. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan Bahwa Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> Berani Berada di Kegelapan Walau Sendirian .....	84
5.27. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan Mengenai Kepercayaan Bahwa Hantu Ada Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	85
5.28. Respon Pernyataan Pernyataan Keyakinan Bahwa Hantu Itu Ada .....	86
5.29. Respon Pernyataan Responden dengan Persetujuan Mengenai Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> Timbul Rasa Takut .....	87
5.30. Respon Pernyataan Responden Mengenai Rasa Cemas Timbul Setelah Melihat Wujud Hantu Dalam Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	87
5.31. Respon Pernyataan Responden Mengenai Sering Berimajinasi Tentang Hantu Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	88
5.32. Respon Pernyataan Responden Mengenai Mengalami Mimpi Buruk Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	89
5.33. Respon Pernyataan Responden Mengenai Tidak Berani Tidur Sendirian Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	90
5.34. Respon Pernyataan Responden Mengenai Tidak Berani Keluar Malam Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	91
5.35. Respon Pernyataan Responden Mengenai Tidak Berani ke Toilet Sendirian Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	92

5.36. Respon Pernyataan Responden Mengenai Tidak Berani Berada di Kegelapan Setelah Menonton Film <i>Insidious Chapter 3</i> .....	93
5.37. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Variabel Film <i>Insidious Chapter 3</i> ...	95
5.38. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Variabel Sikap Positif.....	97
5.39. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Variabel Sikap Negatif .....	98
5.40. Uji Regresi Linier Sederhana, Korelasi dan Uji T .....	99

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar</b>	
1.1. Grafik Pengamatan Film Import 5 Genre Tertinggi.....	4
4.1. Gambar Cover Film.....	53

## DAFTAR BAGAN

### Halaman

#### Bagan

2.1. Bagan Teori Dependensi .....	29
2.2. Bagan Kerangka Pikir .....	32
4.1. Bagan Struktur Organisasi Sekolah .....	51

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Film horor merupakan salah satu genre film yang muncul di negara penghasil film termasuk Indonesia. Sejak pertama kali diproduksi, film horor selalu mendapat tempat tersendiri di masyarakat. Film bertema horor dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena banyak orang dari berbagai belahan dunia menggemari cerita-cerita horor. Bahkan sebagian beranggapan, bahwa semakin menyeramkan sebuah film, semakin bertambah pula daya tariknya. Para penonton mungkin harus berteriak-teriak atau bahkan mungkin bersembunyi di balik punggung rekannya sepanjang film diputar, namun para penonton pun tetap bertahan di kursi masing-masing karena rasa penasaran tumbuh seiring dengan rasa takut mereka. Hal menarik yang berkaitan dengan film horor adalah adanya kecenderungan eksploitasi rasa ketakutan dan kengerian dalam film horor dari waktu ke waktu semakin beragam, kuat kecenderungannya film horor mengeksploitasi hal-hal berkaitan dengan kepercayaan dan kemustahilan mengenai sesuatu. Eksploitasi itu bermuara pada upaya menghibur sekaligus menyerap keingintahuan masyarakat.

Hasil dari riset tentang film horor ini boleh jadi lebih horor daripada filmnya. Sebuah riset terbaru menyatakan bahwa efek jangka pendek dari menonton film horor adalah meningkatnya protein penggumpal darah yang termasuk dalam zat

pengental darah faktor VIII. Rasa takut yang disebabkan sebelum, saat, atau setelah menyaksikan film horor sendiri adalah normal. Tim peneliti *Medical Center* Universitas Leiden, Belanda memutuskan untuk meneliti efek dari rasa takut yang berlebihan kepada tingkat kekentalan darah. Hasil riset menunjukkan bahwa dalam tes darah yang dilakukan peneliti, ada perbedaan jumlah zat pengental darah faktor VIII. Pada saat sebelum dan setelah menonton film horor, para relawan menunjukkan peningkatan jumlah zat pengental darah faktor VIII. Dalam riset tersebut, peneliti tidak menemukan efek lain dari meningkatnya zat pengental darah faktor VIII ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun zat pengental meningkat akibat rasa takut, tetapi hal tersebut tak benar-benar menyebabkan terbentuknya pengentalan darah secara sempurna (<http://m.muvi.com/film/artikel/riset-membuktikan-hubungan-film-horor-dengan-pembekuan-darah-151218v/html>).

Film horor menjadi suatu komoditi yang terbilang penjualan dan pemroduksian filmnya cukup bombastis. Pada rentang bulan Januari sampai Mei 2014 tidak banyak perubahan dari 44 film yang beredar sampai dengan 25 Mei 2014 jenis film drama, horor, dan komedi masih mendominasi layar bioskop Indonesia. Tiga jenis film ini secara historis memang mendominasi peredaran film Indonesia dari tahun ke tahun, genre drama menguasai 41% dari total peredaran film. Film kategori horor persentasenya mengalami peningkatan sebesar 5% menjadi 25% pada kurun waktu Januari-Mei 2014. Kategori komedi juga mengalami peningkatan sebesar 3% menjadi 16% pada rentang Januari-Mei 2014. Film bergenre laga mengalami peningkatan sebesar 6%, yaitu dari 5% pada tahun 2013 menjadi 11% pada tahun 2014. (<http://filmindonesia.or.id>).

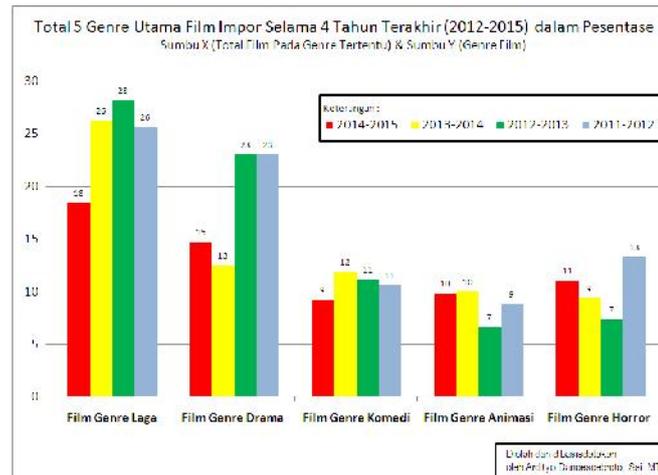
Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari festival film Bandung 2015 mengenai penilaian terhadap 163 judul film impor yang beredar di bioskop Bandung periode 1 Agustus 2014 sampai 31 Juli 2015 yang terdiri dari film-film produksi dari Amerika/Eropa, India, China, dan Korea yang di produksi antara tahun 2012 sampai 2015 dan dari 163 judul film yang diamati, film produksi lama (2012-2013) porsinya terdiri dari 12 judul (8%) dan produksi terbesar adalah dari tahun 2014 yaitu 100 judul (61%) sedangkan tahun 2015 adalah 51 Judul (31%). Selain itu seperti tahun sebelumnya, genre film dibagi menjadi 10 jenis genre dengan jumlah dan persentase masing-masing yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1. Pengelompokan Film Berdasarkan Genre**

No.	Jenis Genre	Jumlah (%)
1.	Genre Laga	30 Judul (18%)
2.	Genre Drama	24 Judul (15%)
3.	Genre Komedi	15 Judul (9%)
4.	Genre Animasi	16 Judul (10%)
5.	Genre Horor	18 Judul (11%)
6.	Genre Kejahatan	14 Judul (9%)
7.	Genre Petualangan	13 Judul (8%)
8.	Genre Sci-Fi	13 Judul (8%)
9.	Genre Thriller	13 Judul (8%)
10.	Genre Romansa/Percintaan	7 Judul (4%)
<b>Total</b>		<b>163 (100%)</b>

Sumber: <http://www.festivalfilmbandung.com/2015/08/catatan-film-impor-festival-film.html>

Berdasarkan hasil pengelompokan film berdasarkan genre didapatkan film bergenre laga, drama, komedi, animasi dan horor menduduki posisi 5 teratas.



**Gambar 1.1. Grafik Pengamatan Film Impor 5 Genre Tertinggi**

Pada gambar 1.1. dalam 4 tahun periode pengamatan terakhir, film-film dengan genre laga dan drama selalu menempati posisi teratas untuk menjadi pilihan para distributor film untuk memutar film-film di Indonesia dan untuk 3 genre terakhir yaitu genre komedi, animasi dan horor mengikuti dengan persentase yang masing-masing cukup dekat.

Seorang profesor psikologi dari Universitas Utrecht Belanda, Jeffrey Goldstein mengatakan bahwa orang menonton film horor karena memang ingin ditakut-takuti. Jika tidak, mereka tidak akan melakukannya dua kali. Pendapat lain dari David Rudd, dekan *College of Social and Behavioral Science*, mengatakan bahwa orang menyukai ketakutan dan berusaha mencari ketakutan lewat film horor karena mereka tahu ketakutan yang mereka rasakan itu palsu (<http://sains.me/1835/meskipun-menakutkan-mengapa-film-horor-tetap-ditonton.html/>). Dr. Glenn D. Walters yang merupakan seorang psikolog mengemukakan faktor-faktor utama yang menjadi daya tarik film horor antara lain *tension* yakni ketegangan yang tercipta lewat misteri, kegelisahan, ceceran darah, dan teror. Kedua, *relevance* yakni mengangkat rasa takut masyarakat yang umumnya terjadi seperti ketakutan

terhadap kematian dan hal-hal gaib yang tidak tampak dan juga *unrealism* yakni efek yang digunakan untuk membuat hal tidak nyata seolah nyata (<http://breaktime.co.id/entertainment/movie/seperti-apa-reaksi-kita-saat-nonton-film-horor.html>).

Para ilmuwan menemukan bahwa menonton film horor selama 90 menit dapat membakar kalori sebanyak melakukan jalan kecil. Contohnya saja, ketika menonton film horor "*The Glow*", rata-rata akan membakar sebanyak 184 kalori atau sama dengan sebatang cokelat. Para ilmuwan dari University of Westminster telah mempelajari energi yang dikonsumsi seseorang saat menonton film. Selama penelitian itu, ilmuwan memeriksa para relawan dengan mengukur detak jantung, jumlah konsumsi oksigen dan produksi karbondioksida para relawan. Kemudian para ilmuwan meminta para relawan untuk menonton film seram. Hasilnya, para peserta penelitian ini menghabiskan sepertiga energi lebih banyak dibandingkan dengan ketika mereka tidak melakukan aktivitas sama sekali. Semakin seram film yang ditonton semakin banyak pula kalori yang dapat dibakar tubuh. Menurut Dr. Richard Mackenzie, seorang ahli metabolisme dan psikologi di University of Westminster, film horor dapat meningkatkan detak jantung. Dengan peningkatan itu, akibatnya terjadi pula penambahan denyut nadi, lalu darah akan mengalir lebih cepat dan adrenalin pun akan mulai bekerja. Pada gilirannya, adrenalin itu akan mengurangi nafsu makan dan mempercepat metabolisme. Pada akhirnya hal itu memungkinkan seseorang untuk membakar kalori lebih cepat (<http://m.tempo.co/read/news/2012/11/02/110439383/nonton-film-horor-dapat-turunkan-berat-badan>).

Film horor mempunyai dampak positif terutama wanita yang mungkin lebih mendapat *chemistry* atau lebih mendapat kontak batin langsung. Penelitian menunjukkan bahwa saat seorang perempuan menonton film horor, otak akan mengeluarkan *neurotransmitter dopamin, glutamate dan serotonin*. *Dopamin* memiliki banyak fungsi di otak, termasuk peran penting dalam perilaku dan kognisi, gerakan sukarela, motivasi dan penghargaan, penghambatan produksi prolaktin (yang hanya terlibat dalam laktasi), tidur, suasana hati, perhatian dan belajar. Sedangkan *glutamate* dalam makanan dengan cepat dimetaboliskan dan digunakan sebagai sumber energi artinya jika menonton film horor dapat meningkatkan metabolisme glutamat untuk penghasilan energi.

*Serotonin* merupakan *neurotransmitter* yang bertanggung jawab terhadap transfer impuls-impuls syaraf ke otak. *Serotonin* berperan dalam menginduksi rasa kantuk dan relaksasi serta memiliki efek meredakan rasa sakit. Fungsi serotonin dalam tubuh adalah sebagai modulator kapasitas kerja otak termasuk juga regulasi stabilitas emosi, daya tangkap dan regulasi selera makan. Dalam tubuh *serotonin* kemudian diubah menjadi hormon *melatonin*. Hormon ini diproduksi secara alami dalam tubuh apabila matahari sudah mulai tenggelam (mendekati senja). Hormon *melatonin* memiliki efek regulasi terhadap relaksasi tubuh dan rasa kantuk. Produksinya merupakan alarm alami tubuh yang mengingatkan tubuh untuk beristirahat.

Maka dari itu aktivitas otak pun meningkat sehingga pikiran akan selalu dalam keadaan siaga. Selain itu, ancaman sinyal yang melewati *hipotalamus* akan merangsang kelenjar adrenal untuk menghasilkan adrenalin dan opiat yang

memiliki seperti efek anestesi. Setelah menonton film selama setengah jam, sistem tubuh akan menjadi tenang dan sistem pertahanan tubuh akan menjadi lebih kuat. Sistem kerja tubuh seakan bisa kita *refresh*, tubuh bisa lebih segar dan pengadaptasian atau refleksi tubuh juga dapat meningkat (<http://rezkirasyak.blogspot.co.id/2012/04/dampak-positif-dan-negatif-yang-dapat.html>).

Dampak negatif dari film horor bisa mempengaruhi dan membahayakan kesehatan. Ketika menonton film horor pasti perasaan takut, was-was, deg-degan dan histeris akan muncul. Film genre horor dibuat untuk menakut-nakuti, mempengaruhi secara langsung, mengajak seseorang untuk berimajinasi dan masuk ke alam yang disuguhkan sang sutradara dalam film sehingga menyebabkan mental penonton menjadi tegang dan konsistensi adrenalin pun meningkat. Teriakan dan jerit ketakutan serta histeris seakan menjadi penanda film horor telah sukses dan pada saat itulah penonton merasa puas dan merasa kebutuhannya atau keinginannya terpenuhi begitu juga pada sang pembuat film. Itulah mungkin bagi penonton sensasi keasyikan dari menonton film genre horor (<http://rezkirasyak.blogspot.co.id/2012/04/dampak-positif-dan-negatif-yang-dapat.html>).

Secara psikologi, menonton film horor dapat memberikan pengaruh yang begitu banyak, baik itu pengaruh secara langsung atau secara tidak langsung terhadap seseorang. Salah satu pengaruh yang muncul setelah menonton film horor adalah perubahan sikap penonton atau *audience*. Perubahan sikap ini terbagi menjadi dua hal yaitu perubahan sikap positif dan negatif. Tetapi, tidak semua film horor yang ditonton akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sikap yang negatif

karena ada juga yang berpengaruh positif terhadap perkembangan sikap, misalnya menjadi semakin berani atau justru menjadi penakut setelah menonton film horor. Sikap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap yang berupa positif maupun negatif setelah terkena terpaan menonton film horor terutama setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3* dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti memilih remaja sebagai objek penelitian karena kebiasaan dari para remaja yang menonton film bersama teman, rasa ingin tahu remaja mengenai hal-hal baru dan juga remaja belum bisa berpikir secara kritis dalam menentukan pilihan apalagi perihal menonton film. Hal ini diperkuat pula dengan hasil pra-riset yang peneliti lakukan, berdasarkan jawaban siswa/i terhadap ketertarikan menonton film horor dikarenakan ajakan teman dan disertai dengan rasa ingin tahu (penasaran) dari dalam diri mereka sendiri. Berdasarkan jawaban hasil pra-riset, mayoritas siswa-siswi menonton film horor bersama dengan teman dibanding dengan keluarga atau sendirian. Mappiare dalam jurnal Desiani Maentiningih (2008) mengatakan bahwa sebagian besar remaja mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku dan harapan sosial yang baru namun, meski emosi remaja seringkali sangat kuat dan tidak terkendali tetapi, pada umumnya dari tahun ketahun terjadi perbaikan perilaku emosional ([http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel\\_10509046.pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel_10509046.pdf)).

Yuliana Riana Prasetyawati dan Glen Ramli (2012) mengatakan bahwa remaja memiliki kebiasaan menonton film bersama teman, sikap konsumtif, rasa ingin tahu remaja mengenai hal-hal baru dan juga film dianggap sebagai kebutuhan

untuk mendapatkan informasi mengenai mistik dan keingintahuan khalayak membuatnya jadi bergantung pada film genre horor ([https://books.google.co.id/books/about/Exposure\\_Journal\\_of\\_Advanced\\_Communicati.html?id=1e0e3h0ajNQC&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Exposure_Journal_of_Advanced_Communicati.html?id=1e0e3h0ajNQC&redir_esc=y)).

Untuk studi kasus pada penelitian ini penulis memilih Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Kautsar sebagai objek penelitian. Hal ini didasarkan atas pertimbangan hasil pra riset yang dilakukan oleh peneliti berupa penyebaran angket, wawancara dan pengamatan yang dilakukan kepada beberapa siswa-siswi SMA Al-Kautsar yang representatif dengan masalah penelitian ini. Hasil pra riset menunjukkan bahwa SMA Al-Kautsar signifikan untuk menjadi objek penelitian ini. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membahas fenomena dan akan menuangkannya dalam bentuk penelitian skripsi dengan judul penelitian **"Pengaruh Film Horor *Insidious Chapter 3* Terhadap Sikap Positif dan Negatif Remaja Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Studi pada Siswa/i SMA Al-Kautsar)"**. Pemilihan film horor *Insidious Chapter 3* dikarenakan menurut penelitian yang dilakukan oleh forum film Bandung yang menyelenggarakan festival film Bandung bahwa film *Insidious Chapter 3* merupakan salah satu film yang ditunggu-tunggu kehadirannya.

Setiap tahunnya forum film Bandung yang menyelenggarakan festival film Bandung, memilih sejumlah film-film impor yang menurut pengamatan para juri atau pengamat adalah terpuji dan layak untuk ditonton oleh masyarakat Bandung dan seluruh Indonesia. Penilaian antara film-film Indonesia dan film-film impor

terdapat kriteria yang berbeda. Berikut ini merupakan kriteria-kriteria penilaian film-film impor oleh pengamat:

1. Jalan cerita film yang dapat menggiring logika sehingga menjadi potret kehidupan manusia atau mungkin memanipulasi logika sehingga kita merasa dibawa ke dunia lain atau alam lain.
2. Para pemeran di dalam film mampu menghidupkan jalan cerita dan mampu membawakan dan bersenyawa dengan karakternya sehingga merupakan cerminan refleksi dinamis dari tokoh yang diperankannya.
3. Pengambilan gambar dan pergerakan kamera yang baik sehingga membangun dan membentuk gambar yang seolah dapat bertutur atau berbicara sendiri sehingga memperkuat jalinan cerita dan penokohnya.
4. Unsur-unsur dari aspek pendidikan (misalnya, film mengedukasi penonton), kontrol sosial (misalnya, film sesuai dengan budaya bangsa Indonesia), pesan moral (misalnya, film menyadarkan penonton untuk tidak merusak lingkungan) dan aspek-aspek lainnya yang positif.
5. Kriteria-kriteria lain juga dipertimbangkan seperti editing, musik, latar belakang, dan lain sebagainya sehingga mampu membangun dan menciptakan suasana jalan cerita yang sinergis.

Dari 163 judul film impor, para pengamat film secara umum telah memilih kandidat-kandidatnya yang telah dikelompokkan menjadi 10 genre. Untuk film genre horor terpilih 3 film yakni *The Taking of Deborah Logan*, *The Lazarus Effect*, dan *Insidious 3* (<http://www.festivalfilmbandung.com/2015/08/catatan-film-impor-festival-film.html>).

Hal ini menunjukkan bahwa film horor *Insidious Chapter 3* termasuk film yang sangat dinantikan oleh penonton film genre horor di tahun ini. Walaupun film ini prekuel tapi, tetap saja dinantikan para penonton bahkan menjadi nominasi terpilih film genre horor. Tak hanya itu, *Insidious Chapter 3* tayang lebih awal di Indonesia pada 02 Juni 2015 sedangkan di Amerika Serikat dirilis pada 05 Juni 2015. *Insidious Chapter 3* mendapatkan *rating* sebesar 8,2/10 di situs The Internet Movie Database (IMDb) yang artinya film ini berhasil membuat penonton mati penasaran untuk terus menelusuri jejak gelap dunia bayangan di seri-seri *Insidious* berikutnya (<http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150602124423-220-57128/arwah-insidious-chapter-3-tetap-menakutkan-dan-lebih-berisi/>).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif remaja setelah menonton dalam kehidupan sehari-hari?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif remaja setelah menonton dalam kehidupan sehari-hari.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian mahasiswa lainnya yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh film genre horor terhadap sikap positif dan negatif remaja dalam kehidupan sehari-hari maupun referensi lain dan juga di bidang komunikasi massa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi, pengetahuan, serta gambaran bagaimana sebuah media massa yakni film dapat memberikan informasi dan mempengaruhi sikap penontonnya. Selain itu juga sebagai sarana belajar dan mempraktekkan teori-teori yang telah dipelajari semasa bangku kuliah serta saran penyusunan tugas akhir sebagai salah satu syarat dari kelulusan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu, pernah dilakukan oleh Khairatna Ersya (2014), mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim dengan judul "Dampak Film Horor Terhadap Perilaku Siswa di SMA Tri Bakti Pekanbaru". Penelitian ini ingin mencari sejauh mana dampak film horor terhadap perilaku siswa di SMA Tri Bakti Pekanbaru. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah remaja yang pernah menonton film-film horor Indonesia dan cenderung meniru, melakukan, dan memperaktekkan terhadap informasi yang didapat sehingga dapat merubah perilaku siswa/i baik bersifat negatif maupun positif terhadap remaja di SMA Tri Bakti Pekanbaru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film horor terhadap perilaku remaja di SMA Tri Bhakti Pekanbaru adalah dikategorikan besar dampaknya yakni berdasarkan jawaban responden dengan nilai 77,6%.

Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan yaitu penelitian terdahulu menggunakan film horor Indonesia sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan film horor Barat yakni *Insidious Chapter 3* dan juga penelitian terdahulu mengobservasi perilaku siswa/i yang dijadikan objek penelitian sedangkan, penelitian yang peneliti lakukan

adalah perubahan sikap positif dan negatif dari remaja setelah menonton film horor dalam kehidupan sehari-hari. Kontribusi dari penelitian ini adalah memberi kontribusi berupa tinjauan mengenai dampak film horor.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Rian Deart Purba (2014), mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dengan judul “Analisis Pergeseran Kepercayaan Masyarakat Kelurahan Pengajaran Dalam Menonton Program Acara Mistik Pada Hal-hal Mistik”. Hasil dari penelitian tersebut adalah pergeseran kepercayaan yang terjadi pada informan adalah dimana informan menjadi semakin takut dengan menonton tayangan tersebut, sehingga terjadi perubahan sikap informan, dengan semakin takutnya informan pada tayangan tersebut menghasilkan suatu perubahan pergeseran kepercayaan. Sedangkan kontribusi penelitian ini adalah peneliti menjadi lebih tahu tentang tayangan mistik di televisi dan ada perubahan sikap dari menonton tayangan tersebut. Perbedaan penelitian yaitu penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara sedangkan, peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif eksplanasi dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner.

**Tabel 2.1. Kajian Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Khairatna Ersya
1.	Judul Penelitian	Dampak Film Horor Terhadap Perilaku Siswa Di SMA Tri Bakti Pekanbaru
	Metode Penelitian	Kuantitatif
	Hasil Penelitian Terdahulu	Film horor terhadap perilaku remaja di SMA Tri Bakti Pekanbaru adalah dikategorikan besar dampaknya yakni berdasarkan jawaban responden dengan nilai 77,6%
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini memberi kontribusi berupa tinjauan mengenai dampak film horor
	Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	Penelitian terbaru menggunakan film horor barat yakni <i>Insidious</i> dan sikap remaja

2.	Nama Peneliti	Rian Dear Purba
	Judul Penelitian	Analisis pergeseran kepercayaan masyarakat kelurahan pengajaran dalam menonton program acara mistik pada hal-hal mistik
	Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif
	Hasil Penelitian	Pergeseran kepercayaan yang terjadi pada informan adalah dimana informan menjadi semakin takut dengan menonton tayangan tersebut, sehingga terjadi perubahan sikap informan, dengan semakin takutnya informan pada tayangan tersebut menghasilkan suatu perubahan pergeseran kepercayaan
	Kontribusi Penelitian	Peneliti menjadi lebih tahu tentang tayangan mistik di televisi dan mengetahui bahwa ada perubahan sikap dari menonton yang program acara mistik di televisi
	Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deksriptif kualitatif sedangkan peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif eksplanasi. Penelitian ini menggunakan program acara televisi dua dunia di Trans7. Sementara, penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan film horor

## 2.2. Tinjauan Komunikasi Massa

### 2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa atau komunikasi dengan menggunakan media massa. Massa disini adalah kumpulan orang-orang yang berhubungan antar sosialnya tidak jelas dan tidak mempunyai struktur tertentu. Bittner dalam Ardianto, Elvinaro, Lukiat Komala, Siti Karlinah (2014 : 3), komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Sedang Gerbner dalam Rakhmat (2011 : 186), "*mass communication is the technologically and institutionally continuous flow of messages in industrial societies*". Dari kedua pendapat tentang komunikasi massa tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi massa adalah sebuah bentuk komunikasi yang disampaikan melalui media massa dan disampaikan secara terbuka kepada masyarakat di berbagai wilayah.

### 2.2.2. Unsur Komunikasi Massa

Dengan mengikuti formula Laswell dapat dipahami bahwa dalam proses komunikasi massa terdapat lima unsur yang disebut komponen atau unsur dalam proses komunikasi, yaitu (Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah., 2014 : 29):

a. *Who* (Komunikator)

Komunikator, orang yang menyampaikan pesan dalam proses komunikasi, bisa perorangan atau mewakili suatu lembaga, organisasi maupun instansi.

b. *Says What* (Pesan)

Pernyataan umum, dapat berupa suatu ide, informasi, opini, pesan, dan sikap yang sangat erat kaitannya dengan masalah analisis pesan.

c. *In which Chanel* (Media)

Media komunikasi atau saluran yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan komunikasi. Dalam hal ini dapat digunakan *primary technique*, *secondary technique*, *direct communication* atau *indirect communication*.

d. *To Whom* (Penerima)

Komunikan atau audiens yang menjadi sasaran komunikasi. Kepada siapa pernyataan tersebut ditujukan, berkaitan dengan masalah penerima pesan. Dalam hal ini diperlukan adanya analisis khalayak.

e. *With What Effect* (Unsur Efek atau Akibat)

Hasil yang dicapai dari usaha penyampaian pernyataan umum itu pada sasaran yang dituju. Berkaitan dengan efek ini diperlukan adanya analisis efek.

### **2.2.3. Karakteristik Komunikasi Massa**

Pada prinsipnya definisi komunikasi massa yang diungkapkan oleh ahli-ahli komunikasi mengandung makna yang saling melengkapi antara satu dan lainnya. Melalui definisi-definisi tersebut maka dapat kita ketahui bahwa karakteristik komunikasi massa sebagai berikut (Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah., 2007 : 6-12):

#### **1. Komunikator Terlembagakan**

Komunikasi massa melibatkan suatu lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks, sehingga komunikasi massa merupakan komunikator terlembagakan.

#### **2. Pesan Bersifat Umum**

Komunikasi massa itu bersifat terbuka artinya komunikasi massa ditujukan untuk semua orang bukan hanya pada satu pihak. Oleh karena itu, pesan dalam komunikasi massa bersifat umum.

#### **3. Komunikannya Anonim dan Heterogen**

Bersifat anonim karena komunikator dan komunikan tidak saling mengenal dan heterogen karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya.

#### **4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan**

Maksudnya adalah keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator dan penduduk satu sama lain berada dalam keadaan terpisah.

#### 5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Dalam komunikasi massa, pesan harus disusun sedemikian rupa berdasarkan sistem tertentu dan harus disesuaikan dengan karakteristik media massa yang akan digunakan.

#### 6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat berhubungan secara langsung. Dengan kata lain, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

#### 7. Stimulasi Alat Indra Terbatas

Pada surat kabar dan majalah kita hanya bisa melihat dan pada radio siaran kita hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

#### 8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

Umpan balik bersifat tidak langsung (*indirect*) dan tertunda (*delayed*). Artinya komunikator tidak dapat segera mengetahui bagaimana reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikannya.

### 2.2.4. Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa oleh Dominick dalam Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah (2014 : 14-17) terdiri dari *surveillance*, *interpretation*, *linkage*, *transmission of values*, *entertainment*:

1. *Surveillance* (Pengawasan)

Fungsi ini menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian-kejadian dalam lingkungan maupun yang dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Interpretation* (Penasiran)

Fungsi ini mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpersona atau komunikasi kelompok.

3. *Linkage* (Pertalian)

Fungsi ini bertujuan dimana media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

4. *Transmission of values* (Penyebaran nilai-nilai)

Fungsi ini artinya bahwa media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan.

5. *Entertainment* (Hiburan)

Fungsi ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan pikiran halayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

### **2.2.5. Efek Kehadiran Media Massa**

Steven M. Chaffee (Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah., 2014 : 50-58), efek media massa dilihat dari dua pendekatan yaitu efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan ataupun media itu sendiri dan jenis perubahan yang terjadi pada khalayak.

#### **1. Efek kehadiran Media Massa**

Ada lima jenis efek kehadiran media massa sebagai benda fisik, yaitu efek ekonomis, efek sosial, efek pada penjadwalan kegiatan, efek penyaluran atau penghilangan perasaan tertentu, dan efek pada perasaan orang terhadap media.

#### **2. Efek Pesan**

##### **a. Efek Kognitif**

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya.

##### **b. Efek Afektif**

Efek Afektif kadarnya lebih tinggi daripada efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan sekedar memberitahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.

##### **c. Efek Behavioral**

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Menurut teori Bandura, orang

cenderung meniru perilaku yang diamatinya. Stimulus menjadi teladan untuk perilakunya.

### **2.3. Tinjauan Pengaruh**

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian dari kata pengaruh. Kata pengaruh yakni daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Bila ditinjau dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

### **2.4. Tinjauan Film**

Definisi film menurut undang-undang no. 8 tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya (<http://www.kpi.go.id/download/regulasi/UU%20No.%208%20Tahun%201992%20tentang%20Perfilman.pdf>). Agee, et. al. dalam Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah (2014 : 143), gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap

minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya.

Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film di bioskop menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an. Dominick dalam Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah (2014 : 143), industri film adalah industri bisnis, predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri.

#### **2.4.1. Fungsi Film**

Effendy dalam Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah (2014 : 145) seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.

## 2.4.2. Film Horor

### a. Film Horor di Eropa

Genre horor di Eropa menurut Carrroll dalam jurnal *online* Suma Riella Rusdiarti, merupakan produk dari sastra *Gothic* yang muncul pada pertengahan abad ke-18 di Inggris dan Jerman. Kemunculannya sastra *Gothic* ini erat kaitannya dengan dominasi rasionalisme dan perkembangan ilmu pengetahuan yang menjunjung tinggi nilai objektif. Sastra *Gothic* muncul mewakili sisi gelap abad pencerahan masa itu yang menyembunyikan kecenderungan-kecenderungan imajinatif, irasional, subyektif dan dekat dengan hal-hal supranatural. Dalam hubungannya dengan masalah supranatural, pembicaraan tentang genre horor dalam sastra kemudian bersinggungan dengan genre fantastik menurut Todorov. Dalam hubungannya dengan genre fantastik, demikian juga dengan karya sastra, yang muncul pada abad ke-19, Pinel menyebutkan bahwa genre horor merupakan wilayah fantastik yang menitik beratkan pada efek horor yang ditimbulkannya pada penonton, baik melibatkan monster, bencana, atau sisi-sisi monster dalam tubuh manusia (<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/suriella/publication/filmhororindonesia.pdf>).

Dalam jurnal *online* Suma Riella Rusdiarti, Charles Derry dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977) membagi genre horor dalam tiga subgenre, yaitu *horror of personality* (horor psikologis), *horror of armageddon* (horor bencana), dan *horror of the demonic* (horor hantu). Horor jenis pertama adalah *horror of personality* atau horor psikologis yang tidak lagi menjadikan tokoh-tokoh mitos seperti vampir, iblis, dan monster sebagai tokoh utamanya. Horor jenis ini, kita berhadapan dengan tokoh-tokoh manusia

biasa yang tampak normal, tetapi di akhir film mereka memperlihatkan sisi "iblis" atau "monster" mereka. Biasanya mereka adalah individu-individu yang "sakit jiwa" atau terasing secara sosial (<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/suriella/publication/filmhororindonesia.pdf>).

*Horror of the armageddon* atau horor bencana adalah jenis film horor yang mengangkat ketakutan laten manusia pada hari akhir dunia atau hari kiamat. Manusia percaya bahwa suatu hari dunia akan hancur dan umat manusia akan binasa. Di dalam film horor bencana ini kehancuran dunia bisa disebabkan oleh banyak faktor seperti peristiwa alam (tabrakan meteor, tsunami, atau ledakan gunung berapi), serangan makhluk asing, serangan binatang, atau kombinasi semua faktor. Kata "*Armageddon*" (nama tempat pertempuran terakhir antara kejahatan melawan kebaikan menjelang hari kiamat dalam naskah Injil) diambil oleh Derry bukan karena konotasi religiusnya, ia menggunakan kata itu karena film-film ini selalu menampilkan pertempuran yang bersifat mutlak, mitis, dan berdampak kejiwaan yang besar karena manusia dihadapkan pada proses kehancuran yang cepat, *massive* dan mengerikan. Rasa takut atau ngeri yang ditimbulkan mengangkat rasa ketakberdayaan atas kehancuran global, ketakutan atau kengerian akan kehampaan karena segala kemajuan peradaban umat manusia akan musnah dan sia-sia. Ketiga, *horror of the demonic* atau horor hantu yang paling dikenal dalam dunia perfilman horor. Film horor jenis ini menurut Derry, menawarkan tema tentang dunia (manusia) yang menderita ketakutan karena kekuatan setan menguasai dunia dan mengancam kehidupan umat manusia. Kekuatan Setan itu dapat berupa penampakan sosok spiritual.

## b. Film Horor di Indonesia

Di Indonesia, genre horor juga telah hadir sejak lama. Ada dua film yang sering disebut sebagai film horor Indonesia pertama. Tercatat Tengkorak Hidoep (1941) karya Tan Tjoei Hock dan Lisa karya M. Shariefuddin yang diproduksi tahun 1971 yang menjadi peletak dasar genre film horor di Indonesia. Dalam jurnal *online* Suma Riella Rusdiarti disebutkan bahwa adanya perbedaan penentuan film horor pertama Indonesia itu tampaknya terjadi karena pendasaran definisi horor yang dipakai berbeda. Tengkorak Hidoep menampilkan sebuah *horror of the demonic*, monster yang bangkit dari kubur dan ingin membalas dendam pada reinkarnasi orang yang telah membunuhnya dalam sebuah pertarungan. Sebuah alur cerita dasar yang biasanya dipakai dalam horor jenis ini. *Lisa* merupakan sebuah *horror of the personality* yang menampilkan seorang ibu tiri yang meminta seseorang untuk membunuh anak tirinya. Selanjutnya, sang ibu dihantui bayangan anak tirinya yang sesungguhnya masih hidup dan bersembunyi di suatu tempat. Apabila kita mengambil *Lisa* sebagai film horor pertama maka, sejarah film horor Indonesia dimulai oleh *horror of personality*. Sedangkan apabila kita menerima Tengkorak Hidoep sebagai film horor pertama kita maka, sejarah film horor Indonesia dipelopori oleh film berjenis *horror of the demonic* atau horor hantu(<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/suriella/publication/filmhororindonesia.pdf>).

## 2.5. Tinjauan Sikap

### 2.5.1. Hakikat Sikap

Baron dan Byrne dalam Liliweri (2011 : 165), mendefinisikan sikap sebagai sekumpulan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang diarahkan kepada orang tertentu, gagasan, atau objek atau kelompok. Heider yang mengembangkan *balance theory of attitude*, mengatakan bahwa ketika kepercayaan atau keyakinan kita dalam keadaan yang tidak seimbang, maka kita akan mengalami tekanan untuk mengubah sikap lalu berusaha mengubah tekanan itu. Ada dua faktor utama yang mempengaruhi keseimbangan kita, yakni: (1) *liking, approving, admiring*; dan (2) *unity (e.g., similarity, proximity, membership)*. Artinya, keseimbangan kita akan terganggu kalau kita harus menentukan hal suka-tidak suka, dekat-jauh, melayani-tidak melayani, rasa bersatu-tidak merasa satu. Situasi keseimbangan hanya dapat diubah manakala sentimen kita terhadap suatu *event* berada dalam situasi positif maupun negatif. Dari beberapa definisi di atas, maka kita dapat mengatakan bahwa sikap merupakan predisposisi mental individual untuk mengevaluasi suatu hal tertentu dalam beberapa derajat yang disukai atau yang tidak disukai. Secara umum setiap individu mempunyai sikap yang difokuskan kepada objek, orang atau institusi, bahkan peristiwa.

### 2.5.2. Komponen Sikap

Sikap manusia tersusun oleh tiga komponen utama yaitu kognitif, afektif dan konatif atau perilaku (Liliweri, 2011 : 166).

#### a. Kognitif

Aspek kognitif berisi apa yang diketahui mengenai suatu objek, bagaimana pengalaman anda tentang objek, bagaimana pendapat atau pandangan tentang objek. Aspek kognitif berkaitan dengan kepercayaan kita, teori, harapan, sebab dan akibat dari suatu kepercayaan, dan persepsi relatif antara suatu objek.

#### b. Afektif

Afektif berisi apa yang dirasakan mengenai suatu objek, jadi komponen afektif berisi emosi. Afeksi sebagai komponen yang menunjukkan perasaan atau perhatian terhadap objek tertentu, seperti ketakutan, kesukaan, atau kemarahan.

#### c. Konatif

Konatif berisi predisposisi untuk bertindak terhadap objek. Jadi, berisi kecenderungan untuk bertindak (memutuskan) atau bertindak terhadap objek atau mengimplementasikan perilaku sebagai tujuan objek.

### 2.6. Tinjauan Remaja

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi remaja adalah individu yang sudah memasuki usia dewasa, atau sebagai patokannya adalah usia yang sudah diperbolehkan untuk menikah (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007 : 830).

Menurut Santrock bahwa *adolescence* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/>).

Menurut Deswita, batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga yaitu:

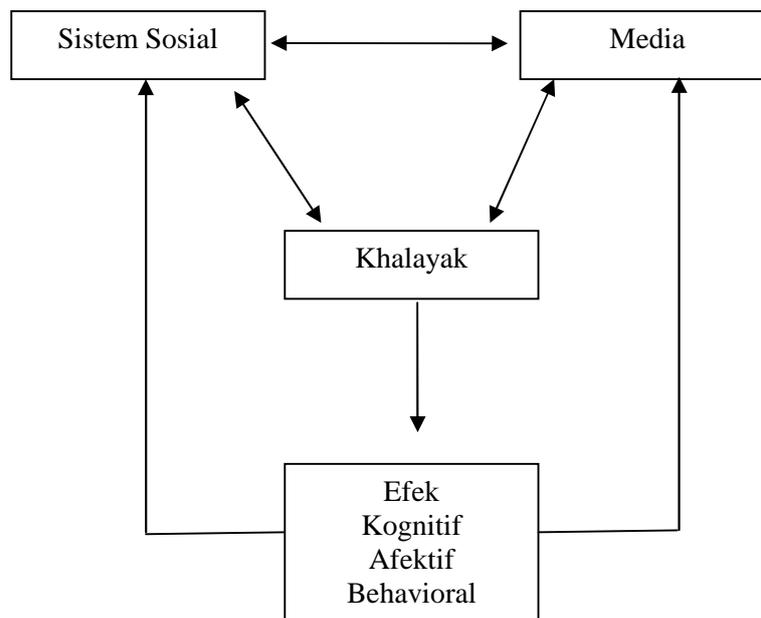
1. 12-15 tahun : masa remaja awal
2. 15-18 tahun : masa remaja pertengahan
3. 18-21 tahun : masa remaja akhir

Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10-12 tahun, masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/>). Remaja dalam penelitian ini akan dibatasi hanya pada usia 15-17 tahun sebagai perwakilan kelompok remaja. Hal ini berdasarkan dari penggolongan program siaran menurut Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS), remaja adalah kelompok usia mulai dari 13 tahun sampai 17 tahun ([http://www.kpi.go.id/download/regulasi/P3SPS\\_2012\\_Final.pdf](http://www.kpi.go.id/download/regulasi/P3SPS_2012_Final.pdf)).

## **2.7. Landasan Teori**

Teori ketergantungan (*dependency theory*) adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Teori ini diperkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Teori ini juga menunjukkan bahwa orang memiliki beberapa ketergantungan kepada media dan ketergantungan ini berbeda dari orang ke orang, dari kelompok ke kelompok dan dari budaya ke budaya. Ball-Rokeach dan Defleur mengatakan

bahwa dalam masyarakat perkotaan, khalayak memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap informasi di media massa. Model ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya tapi, mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Besarnya ketergantungan seseorang terhadap media ditentukan dari dua hal. Pertama, individu akan condong menggunakan media yang menyediakan kebutuhannya lebih banyak dibandingkan dengan media lain yang hanya sedikit. Kedua, persentase ketergantungan juga ditentukan oleh stabilitas sosial saat itu. Teori ini memperkenalkan model hubungan integral tak terpisahkan antara khalayak, media, sistem sosial serta hubungannya dengan efek. Hubungan ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1. Teori Depedensi**

Hubungan ketiga unit ini mempengaruhi tinggi rendahnya ketergantungan khalayak terhadap media. Dalam masyarakat, elemen yang berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan informasi adalah jumlah gangguan, konflik, dan

perubahan. Bila ada banyak perubahan dalam masyarakat, maka ada juga banyak ketidakpastian dalam publik. Pada saat itu, ketergantungan khalayak terhadap media sangat tinggi. Jadi kondisi sosial yang terjadi dalam masyarakat dapat mempengaruhi tingkat kebutuhan informasi terhadap media. Media dapat berkembang dan dapat merespon kebutuhan khalayak serta kondisi sosial yang terjadi dalam masyarakat. Dalam masyarakat perkotaan media dapat melayani sejumlah fungsi, termasuk memberikan informasi, hiburan, dan lain sebagainya. Semakin banyak media melayani fungsi-fungsi dalam masyarakat, maka semakin tinggi tingkat ketergantungan terhadap media tersebut. Pada akhirnya kebutuhan informasi khalayak yang bervariasi menentukan media mana yang dipilihnya untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi. Ada khalayak yang memiliki kepentingan besar di bidang olahraga maka dia akan memilih media yang menyediakan banyak informasi mengenai olahraga.

Teori dependensi efek komunikasi massa yang dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur (Sendjaja, 2002 : 26) memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Media massa dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial. Pemikiran dalam teori ini adalah bahwa di dalam masyarakat modern, khalayak menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi bagi pengetahuan, dan orientasi kepada apa yang terjadi dalam masyarakat. Dalam teori ini menjelaskan bahwa tingkat ketergantungan ini dipengaruhi oleh jumlah kondisi struktural dan apa yang dilakukan oleh media massa sebagai pelayanan berbagai fungsi informasi.

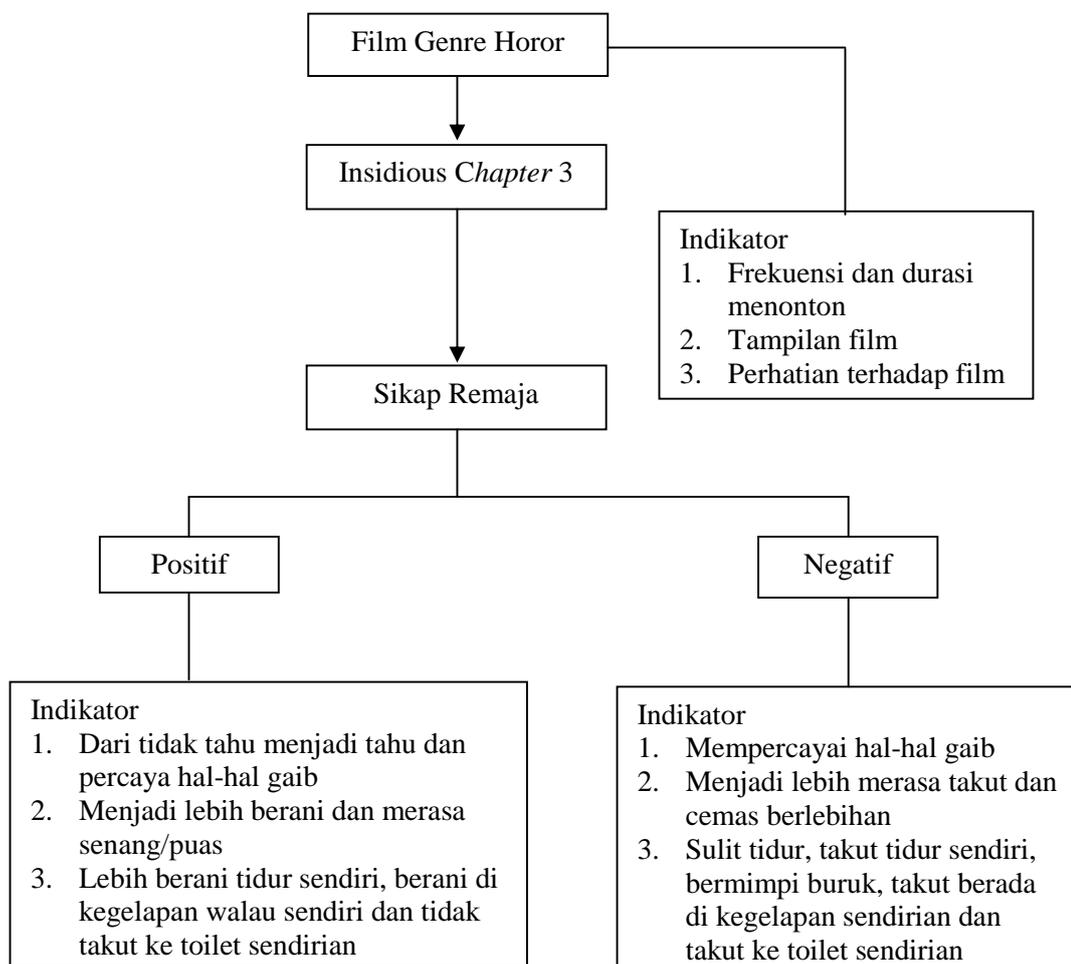
Ada tiga komponen yang saling berhubungan dalam teori ini, yaitu khalayak, sistem media dan sistem sosial. Menurut Sendjaja (2002 : 27), dari hubungan ketiga komponen tersebut kita dapat melihat efek tersebut dalam rumusan:

1. Efek kognitif, berhubungan dengan pikiran atau penalaran, sehingga khalayak yang semula tidak tahu, yang tadinya tidak mengerti, yang tadinya bingung menjadi merasa jelas.
2. Efek afektif, berkaitan dengan perasaan. Akibat dari membaca tabloid atau majalah, mendengar radio, menonton televisi, timbul perasaan tertentu pada khalayak.
3. Efek behaviorial, bersangkutan dengan niat, upaya, tekad, usaha yang cenderung menjadi suatu kegiatan atau tindakan. Efek behavioral tidak langsung timbul sebagai akibat terpaan media massa, melainkan didahului oleh efek kognitif dan afektif.

## **2.8. Kerangka Pemikiran**

Dunia perfilman khususnya di Indonesia mulai bangkit dengan hadirnya film-film baru. Sekarang tidak jarang kita menyaksikan dua atau tiga film yang diputar dalam waktu yang bersamaan di satu studio film. Genrenya pun mulai bervariasi, dari film drama, komedia, laga, dunia remaja, sampai film horor. Genre yang terakhir ini tampaknya menjadi genre yang paling diminati, baik oleh produser sebagai pembuat film, maupun oleh penonton sebagai penikmat film. Hal ini terlihat dari jumlah produksi film horor baru tahun 2006-2007 yang mencapai lebih dari 20 film. Bioskop-bioskop bahkan sampai hari ini masih terus diserbu oleh serangkaian film horor terbaru yang pada tahun 2015 ini sudah diluncurkan atau masih dalam proses produksi.

Penelitian ini mencoba melihat pengaruh film genre horor terhadap sikap remaja. Penelitian ini akan mengambil film bergenre horor barat yakni *Insidious Chapter 3* sebagai fokus penelitiannya. Penelitian ini untuk mengetahui sikap positif dan negatif remaja yang dalam posisinya berada pada variabel Y. Sementara film genre horor *Insidious Chapter 3* berada pada posisi variabel X. Berikut ini bagan kerangka pikir penelitian:



**Bagan 2.2. Kerangka Pikir**

## 2.9. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, dapat ditarik kesimpulan sementara terhadap masalah penelitian. Kesimpulan ini disebut sebagai hipotesis. Perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

tidak ada perubahan sikap positif dan negatif dari remaja setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3* dalam kehidupan sehari-hari

b. Hipotesis Penelitian ( $H_1$ )

ada perubahan sikap positif dan negatif dari remaja setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3* dalam kehidupan sehari-hari

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1. Tipe Penelitian**

Pada penelitian ini menyoroti pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif remaja di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. Terdapat dua variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yakni film horor *Insidious Chapter 3* serta sikap positif dan negatif. Tipe penelitian yang digunakan adalah eksplanatif sering juga disebut jenis riset korelasional dan komparatif. Hal ini bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada faktor lain (Rakhmat, 2014 : 27). Serta penelitian ini menggunakan pendekatan atau metodologi kuantitatif. Metodologi ini mempunyai prinsip *objectivist*. Riset kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan (Kriyantono, 2012 : 55).

### **3.2. Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan survei eksplanatif. Survei eksplanatif digunakan bila periset ingin mengetahui mengapa situasi atau kondisi tertentu terjadi atau apa yang mempengaruhi terjadinya sesuatu (Kriyantono, 2012: 60).

### 3.3. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014 : 38-39), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen sering disebut sebagai variabel stimulus, *predictor*, *antecedent* dan di dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, *criteria*, konsekuensi dan di dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel independen (X) adalah film horor *Insidious Chapter 3*. Sedangkan variabel dependen (Y) adalah sikap positif dan negatif.

### 3.4. Definisi Konseptual

Definisi konsep merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga tujuan dan arahnya tidak menyimpang. Definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

#### a. Film horor

Film horor adalah film yang dirancang untuk untuk menerbitkan rasa takut, teror, dan jijik dari para penontonnya. Film horor yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film horor barat yakni film horor yang berjudul *Insidious Chapter 3*.

b. Sikap

Sikap merupakan sekumpulan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang diarahkan kepada orang tertentu, gagasan, atau objek atau kelompok. Sikap yang dimaksud adalah sikap positif dan negatif yang terdiri dari tiga komponen yakni komponen kognitif, afektif dan konatif.

### 3.5. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Film Genre Horor *Insidious Chapter 3*

Indikator yang diukur:

- a. Frekuensi dan durasi, kekerapan dan rentang waktu atau lamanya siswa/i menonton film horor *Insidious Chapter 3*
- b. Tampilan film horor *Insidious Chapter 3*
  1. Alur, rangkaian peristiwa yang sambung-menyambung dalam film *Insidious Chapter 3*
  2. Tokoh, rupa (wujud dan keadaan) tampilan dari sosok hantu dalam film *Insidious Chapter 3*
  3. Tata suara, suara latar yang hadir di dalam film *Insidious Chapter 3*
  4. Tata pencahayaan, gelap dan terangnya cahaya di dalam film *Insidious Chapter 3*
  5. Latar, menggambarkan suasana, keterangan tentang kapan peristiwa terjadi, menunjukkan keterangan tempat dalam film *Insidious Chapter 3*
- c. Perhatian, keseriusan siswa/i dalam menyaksikan film horor yang ditayangkan

## 2. Sikap Remaja

Indikator yang diukur:

### a. Sikap Positif

1. Komponen kognitif diukur dari siswa/i dari tidak tahu menjadi tahu dan percaya hal-hal gaib setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*
2. Komponen afektif diukur dari siswa/i timbul keberanian dan timbul rasa senang/puas setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*
3. Komponen konatif diukur dari siswa/i berani untuk tidur sendiri, berani di kegelapan walau sendiri dan tidak takut ke toilet sendirian setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*

### b. Sikap Negatif

1. Komponen kognitif diukur dari siswa/i timbul kepercayaan terhadap hal-hal gaib setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*
2. Komponen afektif diukur dari siswa/i menjadi takut dan cemas berlebihan setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*
3. Komponen konatif diukur dari siswa/i menjadi sulit tidur, takut tidur sendiri, bermimpi buruk, takut berada di kegelapan sendirian dan takut ke toilet sendirian setelah menonton film horor *Insidious Chapter 3*

**Tabel 3.1. Definisi Operasional Penelitian**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Skala
Film Horor (X)	Frekuensi dan durasi menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Tingkat keseringan dan rentang waktu siswa/i menonton film genre horor (film horor <i>Insidious Chapter 3</i> )	Likert
	Tampilan film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rangkaian peristiwa yang sambung-menyambung dalam film <i>Insidious Chapter 3</i></li> <li>2. Rupa (wujud dan keadaan) tampilan dari sosok hantu dalam film <i>Insidious Chapter 3</i></li> <li>3. suara latar yang hadir di dalam film <i>Insidious Chapter 3</i></li> <li>4. dan terangnya cahaya di dalam film <i>Insidious Chapter 3</i></li> <li>5. menggambarkan suasana, keterangan tentang kapan peristiwa terjadi, menunjukkan keterangan tempat dalam film <i>Insidious Chapter 3</i></li> </ol>	Likert
	Perhatian	Tingkat keseriusan siswa/i selama menonton film genre horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
Sikap (Y)			
Sikap Positif	Komponen kognitif	Siswa/i dari tidak tahu menjadi tahu dan percaya hal-hal gaib setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
	Komponen afektif	Siswa/i timbul keberanian dan timbul rasa senang/puas setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
	Komponen konatif	Siswa/i menjadi berani tidur sendiri, berani di kegelapan walau sendiri dan tidak takut ke toilet sendirian setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
Sikap Negatif	Komponen kognitif	Siswa/i timbul kepercayaan terhadap hal-hal gaib setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
	Komponen afektif	Siswa/i menjadi takut dan cemas berlebihan setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert
	Komponen konatif	Siswa/i menjadi sulit tidur, takut tidur sendiri, bermimpi buruk, takut berada di kegelapan sendirian dan takut ke toilet sendirian setelah menonton film horor <i>Insidious Chapter 3</i>	Likert

### 3.6. Populasi

Sugiyono (2014 : 80) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 925 orang dengan rincian jumlah siswa/i SMA Al-Kautsar kelas X sebanyak 315 orang, kelas XI sebanyak 297 orang dan kelas XII sebanyak 313 orang. Jumlah populasi ini diperoleh dari hasil riset peneliti di SMA Al-Kautsar pada 18 Januari 2016.

**Tabel 3.2. Populasi**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
X	121	194	315
XI	134	163	297
XII	132	181	313
<b>Total</b>	<b>387</b>	<b>538</b>	<b>925</b>

Sumber: Data Lapangan 2016

### 3.7. Sampel dan Teknik *Sampling*

#### a. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014 : 81). Populasi penelitian sebesar 925 siswa-siswi SMA Al-Kautsar, maka penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut (Sugiyono, 2006 : 57):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : sampel

N : populasi

e : taraf kesalahan *error* sebesar 0,10 (10%)

1 : bilangan konstant

Dari rumus di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{925}{1 + 925 (0,1^2)}$$

$$n = \frac{925}{10,25}$$

$$n = 90,24$$

$$n = 90$$

### **b. Teknik *Sampling***

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini hampir sama dengan *simple random sampling* namun penentuan sampelnya memperhatikan strata (tingkatan yang ada dalam populasi). Teknik *sampling* yang digunakan adalah *proportionate Stratified Random Sampling* karena populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2014 : 82).

### **3.8. Jenis Data**

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

#### **a. Data primer**

Data primer berupa data dalam bentuk jawaban yang diperoleh dari kuesioner yang disebarakan kepada responden tentang pengaruh film genre horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif remaja yakni siswa-siswi di SMA Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan dari berbagai sumber, seperti buku, literatur, majalah, surat kabar, dan sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

### 3.9. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014 : 142). Nazir mengatakan bahwa kuesioner atau daftar pertanyaan adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis dan daftar pertanyaan tersebut dibuat cukup terperinci dan lengkap. Sedangkan Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan (<https://idtesis.com/metode-pengumpulan-data-kuesioner-penelitian-kuantitatif/>).

b. Metode penelusuran data *online*

Metode penelusuran data *online* yang dimaksud adalah tata cara melakukan penelusuran data melalui media *online* seperti internet atau media jaringan lainnya yang menyediakan fasilitas *online*, sehingga memungkinkan peneliti dapat memanfaatkan data informasi online yang berupa data maupun informasi

teori, secepat atau semudah mungkin dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

c. Studi pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara penggalian data dari berbagai literatur, karya ilmiah, majalah, jurnal, dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 3.10. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilaksanakan. Pada penelitian ini, pengolahan data secara umum dilaksanakan dengan melalui tahap memeriksa (*editing*), proses pemberian identitas (*coding*), dan proses pembeberan (*tabulating*). Secara singkat, penjelasan mengenai ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tahap memeriksa (*editing*)

Proses *editing* dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab. Kemudian memeriksa satu per satu lembaran instrumen pengumpulan data, lalu memeriksa poin-poin serta jawaban yang tersedia.

b. Tahap pemberian identitas (*coding*)

Data yang telah diedit sebelumnya, diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis. Pengkodean terbagi atas dua cara, yaitu pengkodean frekuensi dan pengkodean lambang. Pengkodean frekuensi digunakan apabila jawaban memiliki bobot tertentu sedangkan pengkodean lambang digunakan pada poin yang tidak memiliki bobot tertentu.

c. Tahap pembeberan (*tabulating*)

Tabulasi adalah bagian akhir dari pengolahan data. Maksud tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya.

### **3.11. Teknik Pemberian Skor**

Skala data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2014 : 93). Masing-masing dari jawaban itu akan diberi skor:

- a. Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
- b. Setuju (S) diberi skor 4
- c. Kurang Setuju (KS) diberi skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

### **3.12. Teknik Pengujian Instrumen**

Teknik pengujian instrumen terdiri atas dua bagian, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut penjabaran mengenai uji validitas dan uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Uji validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan

untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014 : 121). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r : koefisien *product moment*
- N : jumlah sampel
- X : angka mentah untuk pengukuran 1
- Y : angka mentah untuk pengukuran 2

#### b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini berupa kuisioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Apabila data yang memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*:

$$\alpha = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( \frac{S_r^2 - \Sigma S_i^2}{S_x^2} \right)$$

Keterangan:

- : koefisien reliabilitas Alpha cronbach
- K : jumlah item pertanyaan yang diuji
- $S_i^2$  : jumlah varians skor item
- $S_x^2$  : varians skor-skor tes (seluruh item K)

### 3.13. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul (Sugiyono, 2010 : 206). Pada penelitian ini teknik analisa data yang digunakan adalah analisis tabel tunggal. Analisis tabel tunggal merupakan suatu analisis yang dilakukan dengan membagi-bagi variabel penelitian kedalam kategori-kategori yang dilakukan atas dasar frekuensi. Tabel tunggal merupakan langkah awal dalam menganalisis data yang terdiri dari kolom, sejumlah frekuensi dan presentase untuk setiap kategori (Singarimbun dan Effendy, 1995 : 266) dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase
- F : Frekuensi pada kategori variasi
- N : Jumlah Frekuensi seluruh kategori variasi

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara film horor *Insidious Chapter 3* terhadap perubahan sikap positif dan remaja dalam kehidupan sehari-hari, metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana. Dilakukannya analisis regresi menurut Kriyantono (2012 : 184) ditujukan untuk mencari bentuk hubungan dua variabel atau lebih dalam bentuk fungsi atau persamaan. Adapun rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y : nilai variabel tidak bebas  
 X : nilai variabel bebas  
 a : nilai *intercept* (konstan)  
 b : koefisien regresi (Kriyantono, 2012: 184)

Sedangkan untuk mencari nilai a dan b digunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\Sigma y) - b(\Sigma x)}{n}$$

$$b = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

Keterangan:

- y : jumlah skor akhir dari variabel terikat  
 x : jumlah skor akhir dari variabel bebas  
 n : jumlah sampel

### 3.14. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini telah mengetahui tingkat signifikansi dari koefisien korelasi dengan menggunakan statistik Uji "T". Menurut Sugiyono (2010 : 262), statistik inferensial digunakan untuk menguji taraf signifikansi misalnya uji T pada tabel T, Uji F pada tabel F. Rumus uji T adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t : Nilai uji T  
 r : Nilai korelasi  
 n : besarnya sampel

Distribusi (tabel t) untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk = n-2$ ) kaidah keputusannya adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid dan sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak valid. Setelah diketahui standar *error* dari koefisien regresi dan harga  $T_{hit}$  maka signifikansi koefisien regresi dapat diketahui atas dasar kriteria sebagai berikut:

Bila  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka koefisien regresi signifikan, berarti hipotesis diterima.

Bila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka koefisien regresi tidak signifikan, berarti hipotesis ditolak.

Sampel penelitian ini berjumlah 90 orang dan dilihat pada tabel T, nilai T tabel pada sampel 90 orang dengan taraf signifikan 5% bernilai 1,66. Sementara itu kekuatan hubungan yang menunjukkan derajat hubungan, yaitu korelasi ( $r$ ) dapat dikategorikan sebagai berikut:

Kurang dari 0,20	Hubungan rendah sekali; lemah sekali
0,20 – 0,39	Hubungan rendah tetapi pasti
0,40 – 0,70	Hubungan yang cukup berarti
0,71 – 0,90	Hubungan yang tinggi; kuat
Lebih dari 0,90	Hubungan yang sangat tinggi; kuat sekali; dapat diandalkan

(Kriyantono, 2012 : 173).

## **BAB IV GAMBARAN UMUM**

### **4.1. Gambaran Umum SMA Al-Kautsar**

#### **4.1.1. Sejarah Singkat SMA Al-Kautsar**

Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Kautsar adalah sebuah sekolah swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Al-Kautsar. Yayasan Al-Kautsar terbentuk pada tanggal 16 November 1991 dengan diperkuat akte notaris pada 08 Februari 1993. Pada awalnya, Perguruan Al-Kautsar bernama Perguruan Nurul Ulum yang pada saat itu mengelola SMP dan SMA. Sekitar Mei 1991 Perguruan Nurul Ulum diganti namanya dengan Perguruan Al-Kautsar dikarenakan kurang *marketable* untuk nama sekolah apalagi sudah dipergunakan untuk nama masjid raya *Islamic Center*.

SMA Al-Kautsar sejak didirikannya bercita-cita menjadi salah satu sekolah terbaik di Lampung bahkan di Indonesia. Dalam kurun waktu 5 tahun SMA Al-Kautsar telah menjadi sekolah dambaan dan idaman masyarakat, hal itu terbukti dengan besarnya animo masyarakat untuk menyekolahkan anak-anaknya di SMA Al-Kautsar. Secara mutu juga SMA Al-Kautsar pernah menduduki peringkat 5 jurusan IPS dan peringkat 6 untuk IPA di Propinsi Lampung. SMA Al-Kautsar pertama kali menerima murid pada tahun 1993/1994. Sebagai sekolah yang baru berdiri dan belum dikenal oleh masyarakat menyebabkan adanya kekhawatiran

dari pengurus Yayasan tentang ada tidaknya minat masyarakat menyekolahkan anaknya di SMA Al-kautsar, sehingga pada tahun itu kebijakannya adalah 10 calon murid pendaftar pertama langsung diterima. Berkat penyebaran informasi secara langsung ke sekolah-sekolah seperti Kalianda, Metro/Lampung Tengah, Kotabumi dan Pringsewu maka pada tahun pertama mendapatkan siswa sebanyak kurang lebih 210 orang, yang pada waktu itu masih menyatu dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Kautsar baik gedung maupun guru dan karyawannya.

Memasuki tahun 2002/2003 SMA Al-Kautsar memasuki babak baru dengan dibukanya kelas unggul akademis. Dari kelas unggul inilah akhirnya perkembangan sekolah mengalami kemajuan yang cukup pesat, bahkan bisa dikatakan sejajar dengan sekolah-sekolah favorit di Lampung seperti SMAN 2 dan SMA Xaverius pada beberapa bidang. Dilihat dari prosentase kelulusan dan siswa yang diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) favorit pun dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat tajam. Sukses dalam pengelolaan kelas unggul, maka pada tahun pelajaran 2004/2005 SMA Al-Kautsar membuka kelas Plus. Target dari kelas ini adalah mampu menyamai prestasi dari kelas unggul dengan dukungan sarana dan prasarana, yang saat ini bernama kelas Bilingual yang sedang berupaya menuju tingkat kelas Internasional dengan manajemen dan kurikulum serta pengelolaannya mengacu pada program sekolah internasional, oleh karena itu perlu adanya dukungan dari semua pihak.

#### 4.1.2. Situasi dan Kondisi Sekolah

Secara geografis SMA Al-Kautsar terletak di jalur lintas Sumatera tepatnya berlokasi di jalan Soekarno Hatta depan *Islamic Centre*, Rajabasa, Bandar Lampung. SMA Al-Kautsar terletak jauh dari keramaian aktifitas kota sehingga sangat cocok untuk tempat belajar dan mengajar. Secara fisik, SMA Al-Kautsar Bandar Lampung baik dari aspek ruang belajar dan sarana penunjang kegiatan termasuk ke dalam kategori yang memadai.

#### 4.1.3. Pembagian Jenis Kelamin

Pembagian jenis kelamin pada siswa-siswi SMA Al-Kautsar Bandar Lampung dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

**Tabel 4.1. Pembagian Jenis Kelamin**

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Laki-laki	387 siswa	42
Perempuan	538 siswa	58
<b>Jumlah</b>	<b>925 siswa</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Lapangan 2016

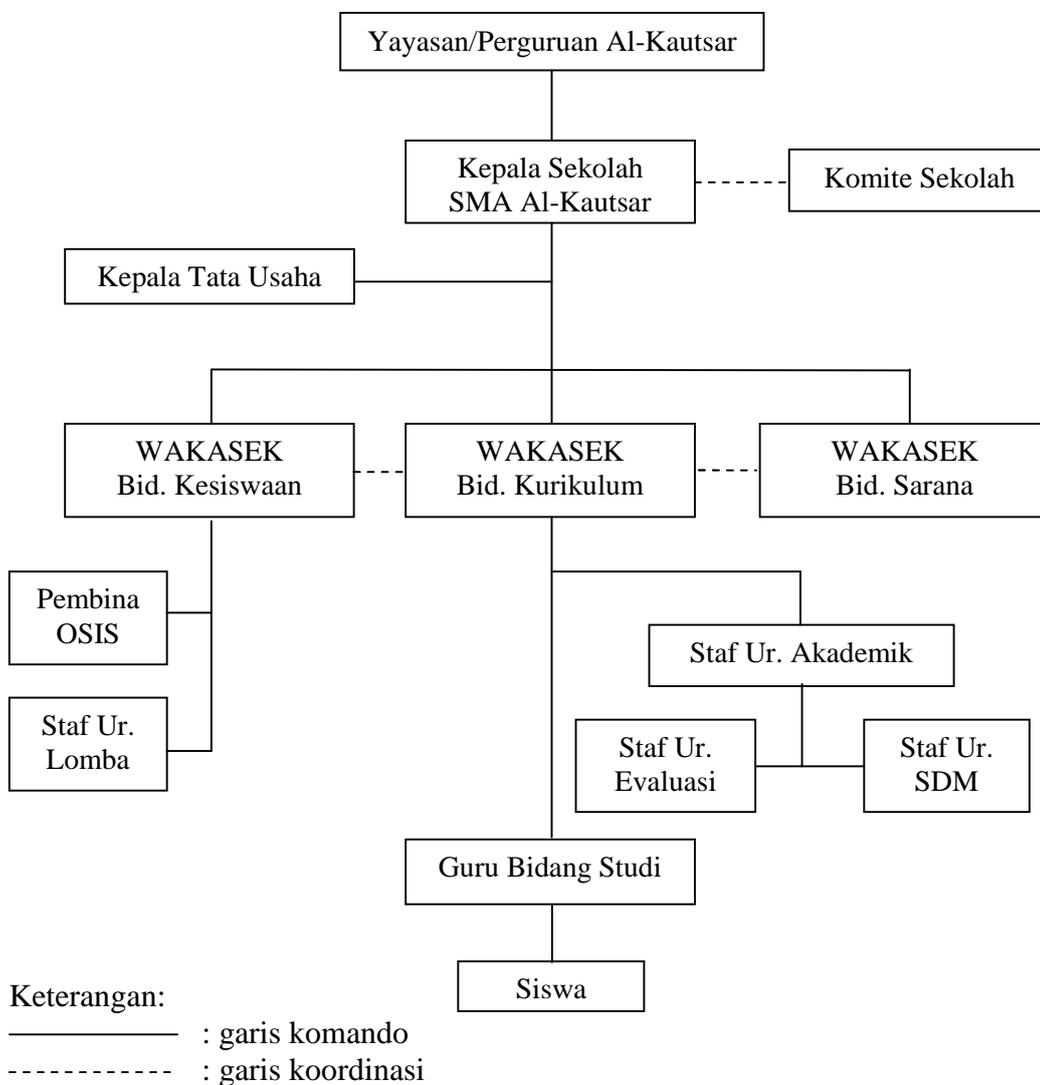
#### 4.1.4. Situasi Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas di SMA Al-Kautsar umumnya baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya wali kelas pada masing-masing kelas yang ada yang bertugas membimbing dan membina kelas yang menjadi tanggung jawabnya. Selain itu, pada masing-masing kelas juga terdapat ketua kelas yang bertugas sebagai koordinator di dalam kelas dan juga sebagai penghubung antara guru dan murid.

#### 4.1.5. Pembagian Kelas di SMA Al-Kautsar

Jumlah siswa-siswi pada SMA Al-Kautsar pada tahun ajaran 2015/2016 ini berjumlah 925 yang terdiri dari 315 siswa kelas X yang terbagi dalam 8 kelas, 297 siswa kelas XI yang terbagi dalam 2 jurusan yaitu IPA sebanyak 4 kelas dan IPS sebanyak 4 kelas. Siswa kelas XII sebanyak 313 yang terbagi dalam 2 jurusan yaitu IPA sebanyak 4 kelas dan IPS sebanyak 4 kelas.

#### 4.1.6. Struktur Organisasi Sekolah



**Bagan 4.1. Struktur Organisasi Sekolah**

Sumber: Data Sekolah SMA Al-Kautsar

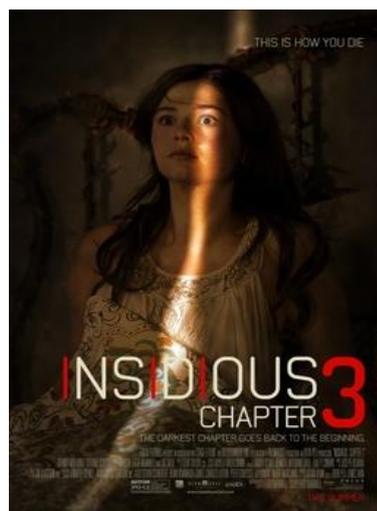
#### 4.2. Sinopsis *Insidious Chapter 3*

Film *Insidious 3* dibuka dengan kedatangan Quinn Brenner, seorang remaja cantik yang mengaku berusaha menghubungi mendiang ibunya ke rumah Elise Rainer. Elise merupakan seorang cenayang dan menegaskan agar Quinn jangan pernah menghubungi orang mati karena akan ada hantu parasit yang ikut menempel dan menginginkan jiwanya. Quinn kembali ke kehidupan normalnya bersama Sean (ayah) dan Alex (adik). Ia ingin keluar dari rumah dengan mengambil audisi sekolah teater. Sayangnya usahanya gagal. Ia malah ditabrak mobil karena berdiri terlalu lama di tengah jalan. Quinn mengalami patah kaki dan harus istirahat total. Ketika di kondisi itulah serangan makhluk astral parasit (*insidious*) yang mengincar jiwanya semakin nyata dan berusaha membunuhnya. Sean juga menyadari kehadiran makhluk astral yang mengancam jiwa putrinya. Ia pun meminta bantuan pada Elise namun lagi-lagi Elise menolak membantu karena takut dengan ancaman pengantin hitam (*bride in black*).

Pada saat ini Elise masih berduka. Jack, suaminya meninggal karena bunuh diri setahun yang lalu. Pasca meninggalnya Jack, Elise mencoba menghubungi suaminya namun sesosok hantu mengerikan ikut menyusup keluar. Hantu yang dikemudian hari kita kenal sebagai pengantin bergaun hitam itu berkali-kali mengganggu Elise dan mengatakan ia akan mati ditangannya. Kedatangan Quinn membuat Elise kembali menjalani dunia cenayang, namun ia belum siap. Dengan support Carl, teman cenayang yang memakai dadu di film kedua, Elise sadar bahwa kemampuannya sangat dibutuhkan orang-orang sekitar. Maka ia pun membantu Quinn yang ternyata sudah babak belur diganggu hantu yang menjadi parasitnya. Hantu Quinn berbentuk laki-laki yang memakai alat bantu nafas (*man*

*can't breathe*) dan bermaksud membawa jiwa Quinn ke dunia gelapnya sebagai peliharaannya. Separuh jiwa Quinn telah ditawan hantu ini ketika Elise, Specs & Tucker membantu. Mereka semua berusaha membantu mengambil alih setengah jiwa Quinn dari tawanan hantu yang menjadi parasitnya. Dengan keyakinan bahwa jiwa yang masih hidup lebih kuat daripada jiwa yang telah mati, Elise menjadi sosok penyelamat. Pada akhirnya, harus Quinn sendiri yang membunuh insidious, hantu parasit yang bersembunyi dan mencelakakannya (<http://www.susindra.com/2015/06/sinopsis-lengkap-film-insidious-3-dan.html>).

#### 4.2.1. Data Produksi Film *Insidious Chapter 3*



**Gambar 4.1. Cover Film**

Sutradara : Leigh Whannell  
 Produser : Jason Blum, Oren Peli  
 Skenario : Leigh Whannell  
 Musik : Josep Bishara  
 Sinematografi : Brian Pearson  
 Studio : Automatik Entertainment, Blumhouse Productions, Entertainment One

Distributor : Focus Features, Stage 6 Films  
 Tanggal Rilis : 02 Juni 2015 (Indonesia)  
 05 Juni 2015 (Amerika Serikat)  
 Negara : Amerika Serikat  
 Bahasa : Inggris  
 Durasi : 97 menit

#### 4.2.2. Tokoh dalam Film *Insidious Chapter 3*

##### a. Dermot Mulroney sebagai Sean Brenner

Sean Brenner berperan sebagai ayah dari Quinn dan Alex, dia adalah seorang ayah yang berusaha kerja keras untuk melanjutkan kehidupan mereka. Sejak istrinya meninggal, Sean Brenner membiarkan Quinn melakukan sebagian besar pekerjaan rumah karena Quinn mengingatkan ayahnya pada mendiang ibunya. Sean Brenner berkata pada Quinn untuk membangunkan Alex untuk sekolah namun, Alex kembali tidur. Sean Brenner datang menghampiri keduanya dan berkata sesuatu sehingga membuat Alex segera bangun dari tidurnya. Sean Brenner muncul ketika Quinn di rumah sakit karena kecelakaan mobil dan akibatnya kedua kaki Quinn patah. Sean Brenner dan Quinn kembali ke rumah dan teman Quinn memberikan kejutan dengan perayaan kembalinya Quinn ke rumah. Sean Brenner membaringkan Quinn di atas tempat tidurnya dan memberikan sebuah lonceng untuk dibunyikan apabila Quinn membutuhkan sesuatu. Quinn terbangun, dia ketakutan dengan lonceng yang berbunyi sendiri dan Sean Brenner datang untuk mengecek keadaan Quinn. Quinn muncul dimana di belakangnya ada sesosok laki-laki yang tidak dapat bernafas membawa dia ke rumahnya (*The Man Who Can't Breathe*) yang gelap dan kosong dan dia bertemu tubuhnya yang tak memiliki wajah. Quinn menjerit dan Sean Brenner khawatir dan mengatakan pada Quinn untuk bangun dari sana. Sean Brenner pergi ke Elise untuk mendapatkan bantuan atas kejadian yang menimpa putrinya, Quinn. Sean Brenner mengatakan ada sesuatu yang mencoba untuk membunuh putrinya, Elise bersedia untuk membantu. Ketika Elise melakukan *further* untuk menghadapi setan yang menginginkan Quinn, Elise hampir saja dibunuh oleh pengantin berpakaian hitam

(The Black Bride). Elise tidak dapat menyelesaikan misi, dia tidak dapat membantu dan meminta maaf dan Sean Brenner sangat marah akan hal ini. Jadi, dia memanggil Specs dan Tucker untuk membantunya namun, Specs dan Tucker mengatakan bahwa mereka tidak melakukan hal-hal seperti ini. Sean makin marah dan mengatakan pada mereka untuk keluar dari rumahnya. Ketika Elise datang dan menakut-nakuti Tucker, Elise memanggil Lilith (Ibu Quinn) untuk dapat membantu mereka dan membawa Quinn kembali. Elise mengatakan kepada Quinn dan Sean bahwa Lilith akan selalu ada disana walaupun mereka tidak dapat melihatnya. Sean dan Quinn melihat keluar jendela melambaikan tangan menandakan selamat tinggal kepada Elise, Specs dan Tucker ([http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Sean\\_Brenner](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Sean_Brenner)).

b. Stefanie Scott sebagai Quinn Brenner

Quinn adalah seorang gadis yang pintar, suka membaca dan menulis di blognya. Dia ingin menjadi seorang aktris dan mengikuti audisi untuk sekolah akting tetapi, terganggu oleh setan (The Man Who Can't Breathe) yang melambaikan tangan kepadanya dan tersandung di barisannya. Dia diserang dan hampir dibunuh oleh setan (The Man Who Can't Breathe) sepanjang film. Setan (The Man Who Can't Breathe) rencana untuk mendorong Quinn bunuh diri sehingga jiwanya dapat bergabung dalam *further*. Quinn hampir tewas ketika ia tertabrak mobil dan kecelakaan itu membuat kedua kakinya patah. Dia menjadi lumpuh dalam sebagian besar film, setan perlahan-lahan mengambil jiwanya. Setan (The Man Who Can't Breathe) hampir sukses memikat Quinn ke *further*, tapi dengan pertolongan Elise, Tucker, Specs, Sean Brenner dan roh ibunya, Quinn dapat

bebas dan menghancurkan setan (The Man Who Can't Breathe) tersebut ([http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Quinn\\_Brenner](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Quinn_Brenner)).

c. Lin Shaye sebagai Elise Rainer

Elise muncul pada bagian awal film ketika Quinn ingin dia untuk menghubungkan pada ibunya yang sudah meninggal. Dia mengizinkan Quinn untuk masuk sebentar dan membantu dia menghubungi ibunya yang sudah meninggal tapi ketika dia melakukannya, ada suara lain yang mengancam untuk membunuhnya jadi dia berhenti menghubungi ke sisi lain.

Setelah itu, Elise tidur dan dia melihat Quinn di alam baka melihat The Man Who Can't Breathe berjalan menuju dia. Dia bangun lalu mengambil jurnalnya dan menulis tentang Quinn Brenner. Dia pergi ke rumah gadis itu untuk menghentikan hal itu tapi, di dalam *further* dia dicekik oleh The Black Bride yang membuatnya ketakutan dan tidak dapat menyelesaikan apa yang terjadi. Dia pergi ke Carl untuk informasi yang mengatakan bahwa ketika seseorang mendapatkan serangan di jalan, orang memanggil polisi tapi ketika kamu mendapatkan serangan dari sesuatu yang tidak dapat kamu lihat, mereka membutuhkan orang-orang seperti kita untuk membantu. Hal ini membuat Elise menjadi lebih kuat dan kembali ke rumah Brenner dengan bantuan dari Specs dan Tucker. Dia pergi ke alam baka/*further* dan bertemu dengan seorang wanita yang menunjukkan kepadanya rumah The Man Who Can't Breathe dan dia bertemu dengan The Black Bride lagi. Kali ini dia melawan dan mendorong The Black Bride ke dinding dan The Black Bride melarikan diri. Ketika Elise terburu-buru, ia melihat seseorang sedang duduk di tempat tidur yang ternyata adalah setan yang menyerupai

suaminya, Jack. Mengetahui bahwa dia bukanlah suaminya, Elise melukai setan tersebut dengan pisau. Setan tertawa dan bertepung tangan memanggil Quinn yang tidak berwajah tapi, Elise mendorong setan dari hadapannya dan mengambil Quinn. Mereka memakai lift untuk keluar namun, setan keluar dan melempar Elise kembali tetapi, dia bangkit dan membuat setan jatuh dalam lubang. Sebelum setan mengambil Quinn kembali, Elise memberitahu ayahnya Quinn, Specs dan Tucker bahwa ini adalah bagian dimana pertarungan untuk Quinn sendiri. Elise meminta pertolongan dari roh ibunya Quinn untuk menolong putrinya dan Quinn mendapatkan kekuatan untuk mengalahkan setan dengan merampas maskernya dan mengakhiri dia (setan) yang memungkinkan Quinn untuk kembali ke tubuhnya. Elise memberitahu Quinn dan Sean bahwa Lilith akan selalu bersama dengan mereka walau mereka tidak dapat melihatnya. Elise memberitahu Specs dan Tucker untuk bergabung dengannya untuk investigasi lainnya. Di akhir film, Elise bersiap untuk tidur ketika dia melihat sweater suaminya yang terlipat di tempat tidur, anjingnya menggonggong pada kegelapan. Dia melihat ke arah yang ditunjukkan oleh anjingnya saat menggonggong dan melihat wajah kecil di ambang pintu. Setelah itu, kamera kembali ke Elise dan memperlihatkan kepada penonton untuk melihat The Lipstick Faced Demon menakuti mereka di belakang Elise ([http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Elise\\_Rainier](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Elise_Rainier)).

#### d. Michael Reid MacKay sebagai The Wheezing Demon

The Wheezing Demon juga dikenal The Man Who Can't Breathe, adalah sosok yang berbahaya dan jahat. Di film, dia mendengar suara Quinn yang mencoba menghubungi ibunya yang sudah meninggal. Kemudian ia mulai meneror Quinn

dan membawa ke alam baka atau *further*, memakan jiwanya. Elise, Specs, Tucker dan ayahnya Quinn mencoba menghentikannya. Setan dikenal untuk memiliki korbannya, biasanya memaksa mereka (korban) melakukan bunuh diri untuk membawa mereka ke dalam kegelapan selamanya. Dia hanya memiliki waktu yang singkat dan mencoba membunuh Quinn dengan pisau tapi, Sean, Tucker, dan Specs mampu menahan Quinn cukup lama sampai Elise tiba dan membantu. Tujuannya adalah untuk mendorong jiwa melakukan bunuh diri dan menyimpan mereka dalam kegelapan sebagai hewan peliharaannya. Dia mencoba untuk membuat Elise bunuh diri dengan berpura-pura menjadi suaminya, Jack. Tapi, sekalnya setan itu meminta Elise untuk membunuh dirinya sendiri, dia tahu bahwa itu bukanlah suaminya dan dia melukai setan tersebut dengan pisau. Elise dengan berani melawan setan dan mendapatkan kembali Quinn untuk kembali ke tubuhnya tapi, setan menangkap Quinn tepat pada waktunya. Kembali ke dunia nyata, Elise dan yang lainnya berpegangan tangan dengan Quinn dan mendukung secara mental untuk Quinn agar dia memenangkan pertempuran antara dirinya dan setan tersebut. Lilith, ibunya Quinn menunjukkan raut wajah berterima kasih kepada Elise karena telah memanggil dan menolong putrinya untuk melawan setan. Di alam baka, Quinn mendapatkan kembali kemauan dan dengan cepat merobek masker pernafasan setan, karena itu merampak udaranya dan menghancurkan dia selamanya ([http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Wheezing\\_Demon](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Wheezing_Demon)).

e. Specs & Tucker

Specs dan Tucker, keduanya adalah asisten yang membantu Elise Rainier. Specs sering diperlukan untuk menjaga Tucker pada pekerjaan dan pekerja yang lebih serius dibandingkan Tucker, bagaimanapun dia juga memiliki sisi kekanak-kanakan dengan bermain ‘pemburu, ninja, beruang’ (cara membawakannya seperti batu, kertas, gunting) ketika menyelidiki suara yang menakutkan. Dia biasanya pasif kecuali pekerjaannya dihina, dimana dia akan keras kepala mengulang bahwa dia itu penting dan (ketika Tucker mengatakan sebaliknya) yang paling penting. Pada *Insidious Chapter 3* dia menunjukkan sedikit kemampuan menulis informasi dan menulis untuk blog mereka “*Spectral Sightings*”. Meskipun terus menerus berdebat dengan Tucker, hal itu menunjukkan bahwa mereka adalah teman baik dan di *Chapter 3* ini mereka cukup saling menyukai satu sama lain dan memulai bisnis bersama-sama dan mereka mendapatkan nama mereka dicetak diatas surat izin bersama-sama. Tucker memiliki wajah yang datar (tidak berubah/tidak ekspresif), kerap kali digunakan untuk komik bantuan sangat serius tentang pekerjaan yang dilakukannya bersama Specs dan Elise. Sangat bangga dengan menjadi satu-satunya yang membuat sebagian besar peralatan yang mereka gunakan. Hal ini juga menyatakan bahwa dia adalah sebagai orang yang ingin tahu saat ia akan masuk ruang pribadi di rumah Elise (<http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Specs> & <http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Tucker>).

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah penulis jabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Mengenai kemampuan film *Insidious Chapter 3* dalam mempengaruhi sikap positif dan negatif siswa-siswi SMA Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari diketahui sebesar 0,170 (17%). Sementara sisanya 83% adalah faktor-faktor lain yang tidak menjadi bagian dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa pengaruh dari film-film genre horor lainnya, *review* atau ulasan tentang sebuah film, dan ajakan dari beberapa temannya yang memiliki kesamaan berdasarkan kesukaan dan gaya hidup.
- b. Derajat keeratan atau tingkat hubungan antara variabel film *Insidious Chapter 3* dengan sikap positif dan negatif siswa-siswi SMA Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari berada pada kategori hubungan cukup berarti. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan nilai korelasi yang menunjukkan bahwa nilai korelasi antara variabel film *Insidious Chapter 3* dengan sikap positif dan negatif siswa-siswi SMA Al-Kautsar sebesar -0,412. Nilai -0,412 berada pada rentang 0,40-0,70 yang berarti berada pada kategori hubungan yang cukup berarti dan berlawanan arah.

- c. Pada perhitungan Uji T untuk menguji hipotesis diperoleh nilai  $T_{hitung}$  lebih besar daripada  $T_{tabel}$  ( $-4,245 > 1,66$ ) pada taraf signifikansi 5% yang berarti  $H_0$  ditolak dan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel film *Insidious Chapter 3* dengan sikap positif dan negatif siswa-siswi SMA Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu mengenai taraf signifikansi 5% yang digunakan dalam uji hipotesis penelitian ini nilai sig. yang diperoleh adalah 0,00 yang berarti sama dengan 0%, sehingga  $H_1$  diterima menunjukkan ada pengaruh film *Insidious Chapter 3* dengan sikap positif dan negatif siswa-siswi SMA Al-Kautsar dalam kehidupan sehari-hari.

## 6.2. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan sehubungan dengan penelitian ini, yaitu:

- a. Kepada pihak produksi perfilman diharapkan dapat memberikan sebuah tayangan yang tidak hanya sekedar mementingkan kuantitas tapi juga mementingkan kualitas dari tayangan itu sendiri. Boleh menghibur tetapi, juga harus mengandung informasi dan nilai-nilai yang bermanfaat untuk khalayak yang menontonnya.
- b. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas lebih banyak dan merinci mengenai pengaruh film horor *Insidious Chapter 3* terhadap sikap positif dan negatif remaja dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjabarkan lebih dalam mengenai faktor-faktor lain yang menimbulkan efek terhadap sikap pada khalayak atau penontonnya.

- c. Jika pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian kualitatif agar data yang diperoleh lebih banyak dan merinci, sehingga dapat mengungkap fenomena baru dari berbagai faktor yang mempengaruhi sikap khalayak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. 2014. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Kriyantono, Rachmat. 2012. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Edisi cetakan ke-6. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2007. Jakarta : Balai Pustaka
- \_\_\_\_\_. 2008. Jakarta : Balai Pustaka
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Edisi cetakan ke-27. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Komunikasi*. Edisi cetakan ke-16. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2002. *Pengantar Komunikasi*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Jakarta.
- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofian. 1995. *Metode penelitian Sosial*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2006. *Motodologi Penelitian Administratif*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Edisi cetakan ke-9. Bandung. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Edisi cetakan ke-20. Bandung. Alfabeta.

### **Penelitian Terdahulu :**

Ersya, Khairatna. 2014. *Dampak Film Horor Terhadap Perilaku Siswa Di SMA Tri Bakti Pekanbaru*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
<http://lib.uin-suska.ac.id/pdf/>

Purba, Rian Deart. 2014. *Analisis Pergeseran Kepercayaan Masyarakat Kelurahan Pengajaran Dalam Menonton Program Acara Mistik Pada Hal-Hal Mistik*. Bandar Lampung: Universitas Lampung

### **Jurnal Online :**

Maentiningsih, Desiani. 2008. *Hubungan Antara Secure Attachment Dengan Motivasi Berprestasi Pada Remaja*. Jakarta: Universitas Gunadarma  
[http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel\\_10509046.pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel_10509046.pdf) diakses pada 07 Oktober 2015, 13.00

Prasetyawati, Yuliana Riana dan Glen Ramli. 2012. *Film Bergenre Horor: Transmisi Nilai-Nilai Mistik Pada Remaja*. Jakarta: LSPR  
[https://books.google.co.id/books/about/Exposure\\_Journal\\_of\\_Advanced\\_Communicati.html?id=1e0e3h0ajNQC&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Exposure_Journal_of_Advanced_Communicati.html?id=1e0e3h0ajNQC&redir_esc=y)  
diakses pada 14 Juni 2015, 21.09

Rusdiarti, Suma Riella. *Film Horor Indonesia: Dinamika Genre*. Depok: Program Studi Ilmu Susastra FIB UI  
<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/suriella/publication/filmhororindonesia.pdf> diakses pada 20 Juni 2015, 18.45

### **Sumber Internet :**

<http://anakfilm.com/review-insidious-chapter-3-2015/> diakses pada 06 Februari 2016, pukul 09.50 WIB

<http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/> diakses pada 11 Oktober 2015, pukul 15.35 WIB

<http://breaktime.co.id/entertainment/movie/seperti-apa-reaksi-kita-saat-nonton-film-horor.html> diakses pada 06 November 2015, pukul 22.03 WIB

<http://filmindonesia.or.id> diakses pada 21 Februari 2015, pukul 15.30 WIB

<http://film.indonesia.or.id/article/jumlah-bioskop-dan-film-bertambah-jumlah-penonton-turun#.VQSw9PXZGSw> diakses pada 07 Februari 2016, pukul 19.45 WIB

<http://hiburan.metrotvnews.com/read/2015/11/29/195779/ini-alasan-orang-indonesia-mau-nonton-film-ke-bioskop> diakses pada 07 Februari 2016, pukul 20.07 WIB

<https://idtesis.com/metode-pengumpulan-data-kuesioner-penelitian-kuantitatif/> diakses pada 14 Juni 2015, pukul 19.15 WIB

[http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Elise\\_Rainier](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Elise_Rainier) diakses pada 10 Maret 2016, pukul 22.55 WIB

[http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Sean\\_Brenner](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Sean_Brenner) diakses pada 10 Maret 2016, pukul 22.40 WIB

<http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Specs> diakses pada 04 April 2016, pukul 15.10 WIB

<http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Tucker> diakses pada 04 April 2016, pukul 15.11 WIB

[http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Quinn\\_Brenner](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Quinn_Brenner) diakses pada 10 Maret 2016, pukul 22.53 WIB

[http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Wheezing\\_Demon](http://insidiousmovie.wikia.com/wiki/Wheezing_Demon) diakses pada 04 April 2016, pukul 15.09 WIB

<http://m.muvila.com/film/artikel/riset-membuktikan-hubungan-film-horor-dengan-pembekuan-darah-151218v/html> diakses pada 26 April 2016, pukul 21.33 WIB

<http://m.tempo.co/read/news/2012/11/02/110439383/nonton-film-horor-dapat-turunkan-berat-badan> diakses pada 26 April 2016, pukul 22.10 WIB

<http://rezkirasyak.blogspot.co.id/2012/04/dampak-positif-dan-negatif-yang-dapat.html> diakses pada 25 April 2016, pukul 21.28 WIB

<http://rockygoerszs.blogspot.co.id/2015/06/cinemovies-insidious-chapter-3-awal.html?m=1> diakses pada 05 Februari 2016, pukul 10.00 WIB

<http://sains.me/1835/meskipun-menakutkan-mengapa-film-horor-tetap-ditonton.html/> diakses pada 06 November 2015, pukul 22.05 WIB

<http://www.babirun.com/2015/06/review-insidious-chapter-3.html?m=1> diakses pada 06 Februari 2016, pukul 09.35 WIB

<http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150602124423-220-57128/arwah-insidious-chapter-3-tetap-menakutkan-dan-lebih-berisi/> diakses pada 25 November 2015, pukul 20.09 WIB

<http://www.festivalfilmbandung.com/2015/08/catatan-film-impor-festival-film.html> diakses pada 03 November 2015, pukul 16.44 WIB

[http://www.kpi.go.id/download/regulasi/P3SPS\\_2012\\_Final.pdf](http://www.kpi.go.id/download/regulasi/P3SPS_2012_Final.pdf) diakses pada 05 April 2015, pukul 18.06 WIB

<http://www.kpi.go.id/download/regulasi/UU%20No.%208%20Tahun%201992%20tentang%20Perfilman.pdf> diakses pada 03 April 2015, pukul 07.07 WIB

<http://www.susindra.com/2015/06/sinopsis-lengkap-film-insidious-3-dan.html> diakses pada 02 September 2015, pukul 23.19 WIB